Les Ombres de

YOG-SOTHOTH

Une Campagne Mondiale pour Sauver l'Humanité

avec l'autorisation de Arkham House

une AVENTURE pour

L'APPEL de CTHULHU

CARNAHAN, CLEGG, GORE, HUTCHISON
KRANK, McCALL, PETERSEN, SHELTON
SULLIVAN, WILLIS



Avec l'accord de CHAOSIUM INC

Les Ombres de YOG-SOTHOTH

avec l'autorisation d'ARKHAM-HOUSE

Une Campagne Mondiale pour Sauver l'Humanité

Cet ouvrage est dédié à :
JOSEPH PAYNE BRENNAN



JOHN CARNAHAN
JOHN SCOTT CLEGG
ED GORE
MARC HUTCHISON
RANDY McCALL
SANDY PETERSEN

Traduction : Denis GERFAUD

Version Française supervisée par
Henri Balcsezah et Didier Guisenx

Édité par



Avec l'accord de Chaosium inc.

INTRODUCTION

COMMENT UTILISER CE LIVRET

Les Ombres de Yog Sothoth est divisé en deux grandes parties. La première est une longue campagne en sept scénarios, d'où l'ensemble du livret tire son nom. La seconde, beaucoup plus petite, présente deux scénarios en prime, sans rapport entre eux, ni avec la première partie.

La première partie du livret est conçue pour être jouée sous forme de campagne complète et il est préférable que ces scénarios soient joués dans l'ordre où ils apparaissent, c'est-à-dire :

1) L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent
2) Regard dans le Futur
3) Les Sorciers de Cannich
4) e Canyon du Diable
5) Le Ver qui Marche
6) Les Guetteurs de l'Ile de Pâques
7) La Remontée de R'lyeh

Au cours de ces scénarios, les joueurs pénétreront dans les couches successives d'une sinistre et occulte société secrète, dirigée par les Seigneurs mauvais du Crépuscule d'Argent. Ces derniers, qui comptent dans leurs rangs des sorciers vivants, tout autant que des horreurs d'outre-tombe et des monstres venus d'ailleurs, ont pour but de faire remonter R'lyeh, la Cité du grand Cthulhu, des profondeurs de la mer et de lâcher les Anciens sur un monde terrifié. Si les Investigateurs des joueurs s'y prennent bien, ils empêcheront cet horrible événement. S'ils s'y prennent mal, eh bien...

Si vous n'avez pas l'habitude de jouer des aventures liées entre elles, comme ce livret en propose, vous pouvez néanmoins jouer les scénarios individuellement. Le Gardien n'aura qu'à effectuer quelques petits changements pour y supprimer les références aux autres aventures, de façon à ce que chaque scénario puisse tenir seul. Naturellement, les deux scénarios supplémentaires, **Le Peuple du Monolithe** et **Le Terrier**, fonctionnent individuellement de toute façon et sont sans connection avec le reste.

Pour utiliser pleinement ce livret, il vous faudra (si vous êtes le Gardien) le lire entièrement, du premier au dernier scénario ; puis bien relire le premier, celui dans lequel vos joueurs vont s'embarquer, préparer les aides de jeu que vous désirez utiliser, et puis... commencer !

Au centre du livret, de chaque côté de l'illustration du monstre marin attaquant le yacht, se trouvent des notes destinées aux joueurs. Vous pouvez soit les découper, soit les recopier. Elles sont prévues pour être présentées aux joueurs lorsque les Investigateurs ont atteint un certain point de l'aventure. Ce sont principalement des lettres envoyées aux Investigateurs, mais il y a également une ou deux cartes rudimentaires et d'autres choses. Les joueurs pourront en user et en abuser selon leurs désirs. Les notes fournies aux joueurs figurent également dans chaque scénario approprié. De cette façon, le Gardien sait tout ce qu'ils savent, et même davantage. Si vous êtes joueur, ne lisez pas ce livret : cela diminuerait votre plaisir de connaître d'avance le genre d'horreur qui attend votre Investigateur !

Les Ombres de Yog Sothoth est prévu pour des groupes d'Investigateurs assez expérimentés avec un nombre de personnages inexpérimentés ne devant pas dépasser la moitié du groupe. Les joueurs devront s'attendre à perdre quelques-uns de leurs compagnons. Plus encore que la plupart des aventures de **L'Appel de Cthulhu**, celle-ci est meurtrière. S'il arrive que le groupe des Investigateurs soit décimé, il faudra créer de nouveaux personnages et les faire rencontrer les vieux routiers, faute de quoi, arrivés aux derniers scénarios, les Investigateurs seront trop peu nombreux pour que subsiste encore un espoir de survie. Ceci est particulièrement vrai en ce qui concerne le cinquième scénario, **Le Ver qui Marche**, conçu spécialement pour tuer quelques Investigateurs.

Amusez-vous bien !

Sandy Petersen

LES OMBRES DE YOG-SOTHOTH

avec l'autorisation d'ARKHAM-HOUSE

Sommaire

♦ *L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent* - Marc Hutchison ♦ *Regard dans le Futur, Le Ver qui Marche, La Remontée de R'lyeh* - Sandy Petersen ♦ *Les Sorciers de Cannich* - John Scott Clegg ♦ *Le Canyon du Diable* - John Carnahan ♦ *Les Guetteurs de l'Ile de Pâques* - Randy McCall ♦ *Le Peuple du Monolithe* - Ted Shelton ♦ *Le Terrier* - Ed Gore ♦

Coordinateur du projet, Continuité éditoriale, Lecture, Matériel additionnel, Maquette
Sandy Petersen

Direction artistique, Format préliminaire, publication additionnelle, Lecture
Lynn Willis

Illustrations, Peinture de couverture
Tom Sullivan

Maquette additionnelle
Tadashi Ehara

Format final, Cartes et schémas, Production
Charlie Krank

Testé par :
Yurek Chodak, Morgan Conrad, Al Dewey, Bruce Dresselhaus, Sue Hutchison, Sherman Kahn, Ken Kaufer, Charlie Krank, Eric Petersen, Rory Root, Greg Stafford et Celia.

une AVENTURE pour

L'APPEL de CTHULHU

avec l'autorisation d'ARKHAM HOUSE

LES OMBRES DE YOG-SOTHOTH

Les citations des pages sont de Robert E. Howard, CONTES DU MYTHE DE CTHULHU.

Ce livret d'aventures doit être utilisé avec le jeu de rôle L'APPEL DE CTHULHU, disponible séparément.

1.
L'Ordre Hermétique Du Crépuscule d'Argent

Où les Investigateurs entrent dans une loge nouvelle et très fermée à Boston, et découvrent de nombreux secrets horrifiants.

INTRODUCTION

Une nouvelle fraternité s'est installée à Boston, l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent. Ses membres se recrutent parmi les couches sociales supérieures de la ville et comprennent plusieurs dirigeants respectés. Pour ses membres toujours plus nombreux, l'Ordre a acheté une belle maison ancienne dans la banlieue de la ville. Sa réputation qui ne cesse de grandir en fait un lieu où les hommes peuvent discuter de choses importantes, de philosophie, de politique, dans une agréable atmosphère de fraternité. l'Ordre est très fermé et n'accepte pour membres que des hommes de qualité. Il y a un service féminin auxiliaire, dévoué à des œuvres de charité.

INTRODUCTION POUR LE GARDIEN

Si possible, encouragez les joueurs à faire entrer leurs Investigateurs dans l'Ordre. Vous pouvez souligner le fait que le mot *hermétique* signifie entre autres choses « ayant rapport à, ou caractérisé par l'occultisme, l'alchimie, la magie, et tout ce qui est obscur et mystérieux ». Vous pouvez également suggérer que les Investigateurs pourront avoir besoin d'aide dans les scénarios à venir et qu'ils pourront rencontrer dans l'Ordre des hommes riches et puissants susceptibles de les aider dans leurs entreprises. De fait, un seul est susceptible de les aider : Edward Call, le riche médecin. En ce qui concerne les autres membres, soit ce sont secrètement de dévoués serviteurs du mal, soit les histoires de monstres et de grande conspiration ne les intéressent tout simplement pas.

C'est par eux-mêmes que les Investigateurs découvriront ce qu'il y a de mauvais dans l'Ordre. S'ils sont curieux, ils pourront rôder au troisième étage ou dans la cave de la loge de l'Ordre après le départ de tous les autres ; s'ils sont érudits, leurs recherches à la bibliothèque de la ville ou au bureau du journal mettront le mal en lumière. Si les Investigateurs vont trop lentement au goût du Gardien, il peut faire en sorte qu'ils soient initiés aux grades supérieurs ou amener le Dr Call à les informer de ses soupçons. Cela demande que les Investigateurs soient membres de l'Ordre. Par exemple, il leur sera très difficile de pénétrer dans la maison par effraction ; mais une fois atteint le grade de Maître, ils pourront sans difficulté rester après le départ des autres, et enquêter alors dans la maison. De même, les informations qu'ils pourraient trouver dans la bibliothèque seraient sans signification pour eux s'ils n'étaient pas membres et ne connaissaient pas les autres, en particulier John Scott et Carl Stanford.

John Scott est le Noble Philosophe (le dirigeant) de la loge ; pour ceux qui sont initiés aux grades secrets, il est appelé le Grand Sorcier. Il semble jeune, mais sa peau est rugueuse et toute gercée de crevasses. A ceux qui le lui demandent, il répond qu'il souffre d'une rare maladie congénitale. En réalité, son aspect est dû au fait qu'il est mort en 1721 et a été ressuscité en 1912 par Carl Stanford. Le site actuel de la loge correspond à l'ancien emplacement de sa ferme, où il pratiqua les arts secrets jusqu'à ce qu'une foule en colère mette un terme à sa vie. Il découvrit d'antiques cavernes souterraines et fit construire le local de la loge dessus pour en tirer avantage.
Bien que John Scott semble être l'homme le plus important et le plus puissant de l'Ordre, en réalité il ne l'est pas. Carl Stanford est son maître. Car Stanford est l'un des dirigeants des Maîtres internationaux du Crépuscule d'Argent. C'est lui qui retrouva les restes de John Scott et le ressuscita. C'est un homme immensément charismatique, mais il a choisi de demeurer dans l'ombre pour que l'attention générale soit dirigée vers John Scott. Il semble avoir la trentaine, mais il a en réalité 300 ans ; et quoiqu'il semble bon et bienveillant, c'est en réalité par des sacrifices humains dédiés à ses divinités obscènes qu'il se maintient en vie. Quel que soit ce qui peut arriver à l'Ordre et à John Scott, il faut que Carl Stanford réussisse à s'échapper pour pouvoir réapparaître dans un autre scénario. On trouvera dans la section *Personnages* de ce scénario les caractéristiques de ces deux hommes et de plus amples détails.

Les Investigateurs peuvent réussir dans ce scénario en détruisant John Scott et en dérobant la boîte magique de Carl Stanford, qui se trouve dans la bibliothèque des cavernes situées sous la loge. Ce succès leur fera gagner à chacun 1D8 points de SAN. A la fin de ce scénario, les Investigateurs seront censés être au courant de l'existence du Crépuscule d'Argent en tant qu'organisation vouée à un mal monstrueux et préparant la destruction du monde par le rappel des Grands Anciens. Ils seront également censés savoir que l'organisation étend ses ramifications ailleurs. Carl Stanford ayant réussi à s'échapper, il peut très bien être en train de comploter la mort des Investigateurs ; leur survie personnelle devient alors un motif suffisant pour qu'ils se lancent à sa recherche.

Renseignements destinés aux investigateurs

Ces renseignements peuvent être obtenus à la Bibliothèque Publique de Boston. Chacun nécessite un jet séparé de *Bibliothèque*. Ces



renseignements sont trouvables dans l'ordre suivant :

Renseignement 1. Aucune mention n'est faite d'un Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent sur une liste générale des associations et fraternité.

Renseignement 2. On trouve mentionné un groupe appelé « Chevaliers du Crépuscule d'Argent » dans un livre de démonologie obscur et plutôt étrange.

Renseignement 3. Dans une pile de livres, d'un recoin de la bibliothèque, se trouve un mince volume sans aucun titre sur la tranche. Ce livre s'avère être le récit, manuscrit, de l'expédition menée contre la ferme de John Scott en 1721 par une bande de villageois armés. L'auteur, Clyde Whipple, faisait partie de cette foule. Il décrit les raisons qui poussèrent les villageois à attaquer (sons étranges entendus la nuit, chants, étrangers bizarres dans les environs, tombes profanées) et ce qu'il vit durant l'expédition (une chose horrible). Si les Investigateurs réussissent un jet sous leur INTx4 avec 1D100, ils comprendront que l'emplacement actuel de la loge correspond à celui de la ferme.

Faire des recherches dans les archives des journaux demande une certaine compétence. Pour être obtenu, chacun des renseignements suivants demande un jet de *Bibliothèque*. Ils sont tous tirés du **Globe** de Boston.

...osez-vous imaginer les choses telles qu'elles peuvent être ? Telles qu'en réalité elles seront quand la terre sera transformée et que l'illusion de la réalité sera effacée des esprits humains par l'annihilation même de ces esprits ? Vivez-vous dans l'espoir de voir le Grand Cthulhu parcourir la terre ? Rêvez-vous du trône d'Azathoth ? Rêvez-vous de vous joindre aux flûtistes qui dansent là éternellement ? Ô, purifiez-vous alors, car toutes ces choses et des choses plus grandes encore vous attendent, vous qui êtes membres de notre ordre terrible...

Discours entendu par Clyde Whipple, noté dans son journal. (Comprend également la localisation de la ferme de Scott et la description de quelques montres.)

[6-A]

Renseignement 4. Le nom de Carl Stanford est mentionné dans une annonce au sujet de quelque chose appelé « Regard dans le Futur ». L'annonce date du mois dernier.

Renseigneent 5. Dans un article au sujet d'un enfant disparu, on peut lire qu'un certain « Karl Sanford » était recherché pour interrogatoire. L'article est vieux de 80 ans.

Renseignement 6. Un article datant de 50 ans, sur la sorcellerie en Nouvelle Angleterre, énumère les sorciers notoires de la région et cite : « John Scott, un sorcier réputé, dont la ferme fut détruite par une foule en colère. » Mais rien de plus.

Renseignement 7. Un article mentionne la disparition déconcertante de James Clark qui a apparemment quitté sa maison en pleine nuit pour s'évanouir dans la nature. L'article mentionne en passant qu'il manquera à ses frères de l'ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent. Cet article sera publié dans le journal du matin une semaine après que les Investigateurs se soient joints à l'Ordre.

CARACTÈRE ET RITUELS DE L'ORDRE HERMÉTIQUE DU CRÉPUSCULE D'ARGENT

Information courante

Cela semble être une organisation fraternelle, préoccupée de sujets occultes et philosophiques. Ses membres proviennent principalement des classes sociales supérieures, quelques-uns étant des dirigeants subalternes de la ville. l'Ordre possède une somptueuse maison ; on y mange et on y boit bien durant les réunions. Cette opinion n'est pas uniquement celle des gens de l'extérieur, c'est aussi celle de la plupart des membres. Un petit nombre d'entre eux savent qu'il y a des grades secrets préoccupés de recherches sur la magie et que l'ensemble n'est qu'une façade pour les Seigneurs du Crépuscule d'Argent, une association de puissants sorciers dont le but est de déchaîner des forces malignes sur le monde.

Les rituels du culte

Le rituel de la loge est divisé en sept grades dont seuls les trois premiers sont connus du public et des membres en général, qui croient que ce sont les seuls grades existants. Les grades « publiques » sont : Néophyte, Initié, Maître. Ces grades sont similaires et fonctionnent selon le même schéma :

Le candidat est d'abord conduit à la chambre de préparation où on lui donne une robe (noire pour le néophyte, grise pour l'Initié et blanche pour le Maître). On lui bande alors les yeux, et on lui fait un discours sur le noble but de l'Ordre. On lui dit qu'il apprendra des choses grandes et mystérieuses et qu'il lui sera demandé de prêter un serment, mais qu'on ne lui demandera pas de commettre quoi que ce soit de gênant ou d'immoral. Le discours aborde des sujets légèrement différents selon les grades, mais reste essentiellement le même pour les Néophytes, les Initiés et les Maîtres. Le candidat est ensuite conduit à travers le hall jusqu'à la grande salle. Là, le chef de la loge, le Noble Philosophe, lui demande de s'agenouiller et de répéter un serment. Quel que soit le grade, ces serments sont fondamentalement les mêmes : le candidat doit promettre de ne pas divulguer les secrets de l'Ordre, de rechercher la connaissance et de vivre selon les principes de l'Ordre. Le bandeau est alors retiré et le candidat peut voir la salle de la loge pour la première fois. C'est un spectacle impressionnant. La pièce est richement meublée et les membres sont vêtus des robes qui représentent leurs fonctions et grades dans la loge. Le candidat est ensuite rituellement présenté aux officiers et instruit des principes de l'Ordre, qui sont la Science (pour le grade de Néophyte), la Philosophie (pour le grade d'Initié) et la Magie (pour le grade de Maître). Puis le Noble Philosophe confirme le candidat dans son grade, et la réunion prend fin. Après la réunion, les membres retirent leur robe et descendent au promenoir et au bar. La plupart des membres ont le sentiment que c'est le meilleur moment. Après tout, la plupart des gens se rassemblent pour des raisons sociales, et l'Ordre n'y fait pas exception. l'Ordre organise des dîners hebdomadaires pour ses membres et rend des services à la communauté.

Inconnus du public et de la plupart de ses membres, l'ordre a des grades supérieurs qui accèdent à la connaissance du Mythe de Cthulhu. ces grades sont, dans l'ordre hiérarchique croissant : *Gardien de la Porte d'Argent, Chevalier du Vide Intersidéral, Fils de Yog Sothoth,* et *Sorcier*. Les candidats à ces grades sont soigneusement sélectionnés par les Maîtres de l'Ordre. On leur demande s'ils désirent acquérir davantage de connaissances et de pouvoir. Si le membre n'est pas réceptif, le questionneur (généralement le Noble Philosophe) prétend que ce n'était qu'un test et que le membre vient de le passer avec succès. Si, par contre, le candidat est réceptif, on lui parle des grades secrets et on lui donne un rendez-vous. On lui dit également qu'il doit garder le secret sur l'existence des grades supérieurs, faute de quoi il sera expulsé de l'Ordre. En réalité, c'est quelque chose de bien pire qui lui arrivera, mais on ne lui dit pas — pas encore. Les Chevaliers du Crépuscule d'Argent n'hésiteront pas à utiliser leur magie pour réduire au silence quiconque menace leurs secrets. Ces séances d'initiation ont lieu à 3 heures du matin. De cette façon, le candidat peut sortir discrètement de chez lui et se rendre à la loge sans être vu. Quand un candidat devient fou pendant le rituel, il est emmené dans une cellule, dans les cavernes situées sous la maison — et personne n'entend plus jamais parler de lui.

Le grade de *Gardien de la Porte d'Argent* révèle au candidat l'existence d'une autre réalité — une réalité peuplée de dieux fous et de monstres colossaux qui hantent les profondeurs du temps sans un regard et sans aucun souci pour les hommes et leurs affaires. Ce grade enseigne l'insignifiance ultime de la vie et des activités humaines normales et prétend, quant à lui, enseigner la signification et l'utilité réelles de la vie. Le candidat doit perdre 1D8 points de SAN s'il manque son jet de SAN, et 2 points même s'il le réussit. Il doit prêter un serment par lequel il promet de rester fidèle à l'Ordre, faute de quoi son esprit lui sera ravi.? Dès qu'il est nommé Gardien de la Porte d'Argent, le Grand Sorcier le touche du bout de sa canne à pommeau d'argent et lui aspire 3 points de POU (définitivement) au moyen du sort de *Captation de Pouvoir*. C'est pour lui enseigner la futilité de la vie, lui dit-on. En réalité, c'est un prélèvement destiné à charger la *Canne de Pouvoir* du Sorcier. Si le candidat supporte tout le rituel sans devenir fou, on lui apprend à faire le Signe des Aînés. Ce sont les Gardiens de la Porte d'Argent qui sont chargés de la plupart des sales besognes. A la loge, ils sont actuellement au nombre de seize. Les gardes du corps de Scott et tous les serviteurs sont des Gardiens de la Porte d'Argent.

Le grade de *Chevalier du Vide Intersidéral* en apprend davantage au candidat au sujet des dieux et des autres Grands Anciens et va même

jusqu'à le présenter au messager et âme des dieux : Nyarlathotep lui-même ! Le candidat est invité à une grande réunion de tous les membres du culte, et Nyarlathotep y apparaît sous forme humaine pour faire prêter serment au candidat et le nommer Chevalier du Vide Intersidéral. Si le candidat devait rompre son serment, lequel lui enjoint de servir les Dieux de l'Espace, il serait puni par une Horreur Chasseresse lancée à ses trousses. Le candidat perd 1D8 points de SAN au cours de cette réunion. Ensuite, on lui enseigne le sort *Contacter Nyarlathotep*. Les Chevaliers du Vide Intersidéral sont des dirigeants et en savent beaucoup plus sur la magie. Ce sont souvent eux qui indiquent ce qu'ils doivent faire aux Gardiens de la Porte d'Argent ; et ils ont le droit d'assister aux réunions où apparaît Nyarlathotep. Il y a 24 Chevaliers du Vide Intersidéral à la Loge.

Le dernier rituel que l'Investigateur doit accomplir correspond au grade de *Fils de Yog-Sothoth*. C'est là que le candidat apprend que le but véritable de la vie est de rendre aux Grands Anciens (les Dieux de l'Espace, Cthulhu, etc.) leur vraie place sur la terre, puisque, une fois qu'ils seront libérés, la « vraie » réalité prévaudra. C'est dans ce but que l'on enseigne au candidat le sort *Appeler Yog-Sothoth*. On lui montre également la bibliothèque du deuxième étage, dont on lui fournit la clé, et on lui dit que plus il travaillera dur, plus vite il pourra devenir Sorcier. Les Fils de Yog-Sothoth sont les dirigeants du culte (sous les Maîtres Secrets). Ce sont de puissants magiciens et ils connaissent la plupart des secrets de l'Ordre. Ils sont dévoués à leur cause et ont presque tous une SAN de zéro. Il y a 5 fils de Yog-Sothoth à la Loge.

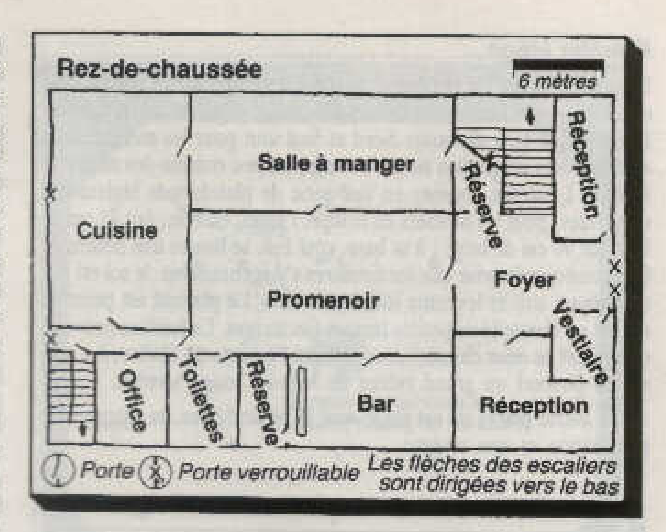
Noter qu'en plus des jets et pertes de SAN dus aux différents rituels, le fait de voir les fresques entraîne d'autres jets de SAN (voir section suivante).

Le grade de *Sorcier* est porté par les Maîtres du crépuscule d'Argent. Seuls les Fils de Yog-Sothoth ayant fait preuve d'une diligence spéciale dans leurs études et dans les services rendus à la cause, sont considérés dignes d'être élevés au dernier grade. Cela veut surtout dire que leur SAN sera de zéro et que, par conséquent, aucun Investigateur ne pourra s'infiltrer dans les couches supérieures de l'organisation. Ce grade est appelé Sorcier au lieu de Maître du Crépuscule d'Argent pour garder secret le vrai nom de l'organisation, même aux Fils de Yog-Sothoth. Les raisons d'une telle précaution sont qu'il faut une mesure de protection au cas où l'un des membres des grades supérieurs serait arrêté par la police, exposant ainsi toute l'organisation. Il n'y a que deux Maîtres à la Loge : John Scott et Carl Stanford.

LA MAISON DE LA LOGE

La maison occupée par la Loge est une construction des dernières années victoriennes, située dans une banlieue de la ville, dans un quartier à la mode. C'est un bâtiment de style pseudo-gothique, maintenant plutôt démodé. Il y a un rez-de-chaussée, deux étages et une cave. Les étages sont dépourvus de fenêtres à l'arrière et sur les côtés. Derrière, des portes aux premier et deuxième étages donnent sur un escalier de secours. C'est un système d'échelle à contre-poids qui passe du premier étage au rez-de-chaussée dès que l'on y pose le pied. Les gens du voisinage trouvent que cette maison est belle et qu'elle enrichit le quartier.

Rez-de-chaussée



Le Foyer est dallé de marbre et éclairé par de splendides chandeliers électriques. Les murs sont lambrissés et les portes, comme toutes les portes de la Loge, sont en chêne massif.

Le Vestiaire n'est, comme son nom l'indique, qu'en endroit où membres et invités déposent leurs manteaux et chapeaux. Un serviteur s'y tient de midi à minuit.

Les deux Salons de Réception sont utilisés par les dirigeants de la Loge pour recevoir les invités et les futurs membres. Ces deux pièces sont agréablement meublées, avec des chaises rembourrées et des tables basses. Les murs sont lambrissés et de beaux tapis recouvrent le parquet de chêne ciré.

Le Promenoir sert de lieu de rencontre aux membres. les murs y sont lambrissés et des tapis recouvrent le sol. Disséminées un peu partout, il y a des chaises bien rembourrées et des tablettes avec des lampes électriques — le seul éclairage de la pièce. Quatre serviteurs s'y tiennent de midi à minuit. Le reste du temps, il y a toujours au moins un serviteur.

La Salle à Manger a des murs peints en blanc-ivoire et un parquet de bois ciré. Cinq fenêtres, drapées de rideaux clairs, sont ouvertes dans le mur nord. Deux chandeliers électriques sont suspendus au plafond. La pièce est pleine de tables rondes de restaurant, chacune entourée de quatre chaises.

Le Bar est bien fourni. Ses murs sont lambrissés, son parquet est en bois ciré, et ses trois fenêtres sont voilées d'épais rideaux pourpres. Deux serviteurs s'y tiennent de midi à 6 heures du soir. L'alcool qu'on y trouve est, naturellement, illégal. Mais les riches membres de la loge peuvent se permettre de soudoyer les officiels locaux, qui refuseront d'enquêter sur une violation des lois sur la prohibition.

Les Toilettes sont équipées de la façon la plus moderne.

La Cuisine a des murs blancs, un carrelage rouge et tout l'équipement nécessaire à la préparation de banquets. Elle est éclairée par deux fenêtres dans le mur nord et par des plafonniers électriques. La porte de derrière est généralement verrouillée, à moins que quelqu'un ne soit en train de travailler. Deux serviteurs s'y tiennent de midi à minuit.

L'Office est une réserve de nourriture, particulièrement fournie avant un banquet. L'intérieur est fait de bois peint en blanc et est éclairé par une suspension électrique.

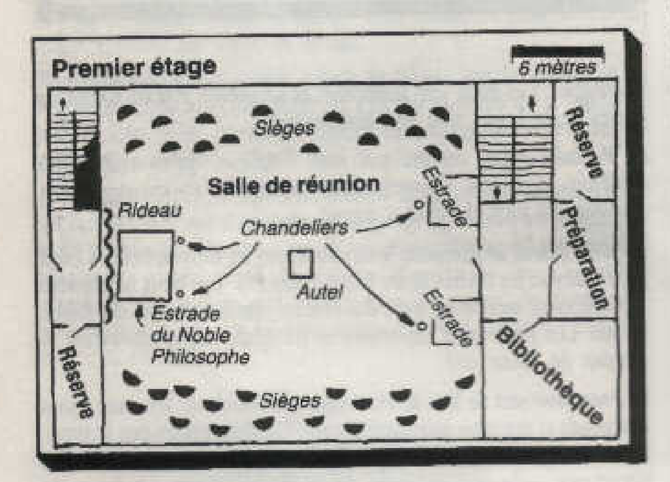
Les deux Réserves contiennent des objets en rapport avec les pièces où elles donnent.

La porte de la Maison, donnant à l'extérieur, est généralement solidement verrouillée la nuit.

Premier étage

Le premier étage est presque entièrement occupé par la grande salle de réunion où l'Ordre conduit ses affaires et organise les initiations. Les sièges le long des murs Nord et Sud sont pour les membres. Ils sont disposés en gradins sur trois rangs, un peu comme des sièges de théâtre. L'estrade consiste en une série de plateformes légèrement surélevées, pour les officiers de la loge. l'autel, en bois, fait 75 cm de haut sur 90 cm de large ; à sa base, côté Est, se trouve une poutre de bois rembourrée pour que les membres s'y agenouillent. le sol est fait de parquet ciré et les murs sont lambrissés. Le plafond est peint en noir et est constellé de petites lampes électriques. La lumière provient également de deux chandeliers. Derrière l'estrade du Maître, il y a du sol au plafond un grand rideau de velours rouge sombre.

Les autres pièces de cet étage sont la bibliothèque, la chambre de préparation et une réserve.



La bibliothèque possède une collection de livres scientifiques, philosophiques et occultes. Aucun livre sur le Mythe de Cthulhu, puisque ces derniers se trouvent dans la bibliothèque du second étage, mais beaucoup de livres traitant de sujets ordinaires. On ne trouvera dans cette bibliothèque aucun exemplaire des Rituels d'Initiation aux trois grades publiques (Néophyte, Initié, Maître), ces ouvrages ne pouvant être lus que par ceux qui ont reçu l'initiation en question. Le bibliothécaire est un des officiers de la loge.

La chambre de préparation, et sa réserve contiguë, est utilisée par les officiers appropriés pour préparer ceux qui sont sur le point d'être initiés. La préparation comprend un court discours et l'habillage du candidat dans les vêtements appropriés au rituel. Les robes rituelles sont rangées ici.

La réserve donnant sur la salle de réunion est vide.

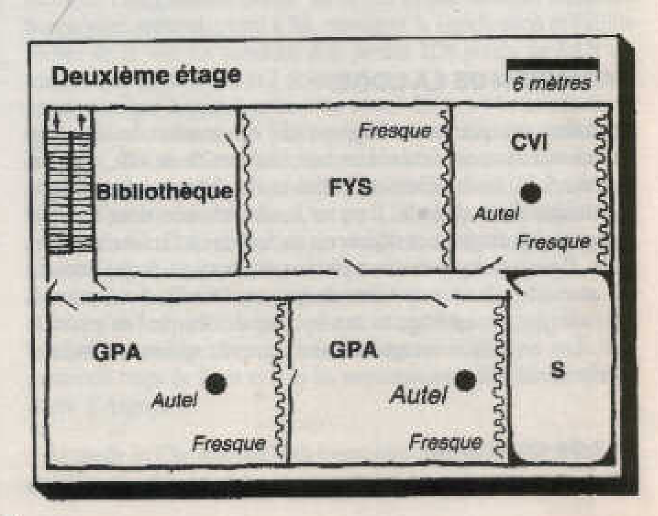
Deuxième étage

C'est au deuxième étage que les grades supérieurs secrets sont conférés. On ne peut atteindre cet étage que par la porte située derrière le rideau de velours rouge de la grande salle de réunion, qui permet d'accéder à l'escalier. Bien que l'existence de cet étage soit évidente quand on regarde la maison de l'extérieur, les membres supérieurs de la loge tiennent son but secret en prétendant qu'il n'est pas terminé et que l'on ne peut encore y accéder, mais qu'à mesure que la loge grandira, il sera terminé et utilisé.

GPA 1 et 2 sont les pièces d'initiation au quatrième grade : Gardien de la Porte d'Argent. Durant le rituel d'initiation, les candidats vont de la première à la seconde pièce. Les deux sont lambrissées et décorées de tapis ; les plafonds sont en bois peint. L'éclairage provient d'appliques électriques sur les murs. Il y a des rangées de chaises. Une poulie, située à droite, permet de tirer les draperies noires. L'autel de la première pièce fait environ 1 m de haut et représente une étoile à cinq branches. Tirer le rideau de cette première pièce permet de démasquer la fresque et la porte. la fresque représente un paysage nocturne nu et mort ; la porte est encadrée d'argent et semble une porte magique donnant sur le paysage désolé. La fresque a un tel air de réalité qu'elle en est très troublante. Si l'on y recherche la signature du peintre, on y trouve le nom de Pickman (ceci est valable pour toutes les fresques de cet étage). Quand on franchit la porte, on pénètre dans une seconde pièce en grande partie semblable à la première, sauf que l'autel y est pentagonal, et que la fresque derrière les tentures noires y est différente. On y découvre un paysage apparemment normal (collines, vallées, arbres, un ruisseau, etc.) avec une silhouette humaine au premier plan tournant le dos à l'observateur de la fresque. Il y a néanmoins quelque chose de profondément « étranger » dans toute cette scène, et l'on ne peut la regarder sans se sentir très déprimé. Si l'observateur manque son jet de SAN, il doit perdre 1 point de SAN.

CVI : c'est la pièce d'initiation au cinquième grade : Chevalier du Vide Intersidéral. La pièce a un plancher nu, des murs nus et blancs, un plafond noir et est éclairée par des ampoules nues dans des appliques murales. L'autel de 75 cm de haut est un cylindre de métal. Derrière le rideau de tissu blanc, se trouve une fresque dépeignant le vide intersidéral : des étoiles, des nébuleuses, avec, au centre, une unique planète noire. La fresque a un extraordinaire pouvoir d'attraction, comme si elle attirait à elle l'observateur pour l'y faire basculer. On ressent devant elle un tel sentiment d'insignifiance et d'infinie désolation que l'on doit perdre 1D6 points de SAN si l'on manque son jet de SAN.

FYS : c'est la pièce d'initiation au sixième grade : Fils de Yog-Sothoth. Il n'y a pas d'autel, le plancher est tapissé, les murs sont lambrissés et les rideaux sont écarlates. Derrière les rideaux du mur Ouest, une porte donne accès à la bibliothèque. C'est derrière les rideaux du mur Est que se trouve la fresque la plus horrible de tout le bâtiment. Elle dépeint une colline sous un clair ciel nocturne éclairé par la pleine lune. Au sommet de la colline se trouve un cercle de pierres, au centre duquel une silhouette humaine vêtue d'oripeaux criards danse follement. Partant de cet endroit, comme un nuage de fumée, une gigantesque masse de sphères molles et iridescentes s'étend à travers le ciel. En deçà du cercle de pierres, la colline est couverte de milliers de créatures humanoïdes en état de putréfaction et, pourtant, toujours vivantes. Si l'on tend l'oreille, on peut presque les entendre pousser des cris de goules. Cette peinture a la qualité



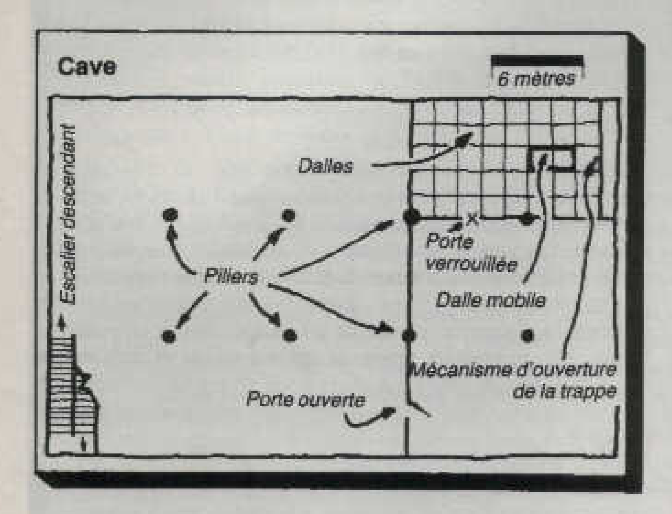
d'une photographie et toute personne sensée en recevra le sentiment d'une désolation ultime et horrible. On perd automatiquement 1 point de SAN ; et si le jet de SAN est manqué, on en perd 1D10.

S. Il n'y a pas d'initiation au grade de Sorcier. Pour être accepté dans cette confrérie, il faut simplement apporter la preuve de son savoir-faire et de son dévouement à la cause. Cette pièce est strictement réservée aux Sorciers (John Scott et Carl Stanford) et nul autre qu'eux n'est autorisé à y pénétrer. Sur la porte, gravé en or et émettant une lumière bleue dans l'obscurité, se trouve un Signe des Anciens. Intérieurement, le trait le plus remarquable de la pièce est son manque d'angles vifs. Tous les angles ont été arrondis avec du plâtre. Le plancher de bois nu porte les traces de nombreux signes dessinés à la craie puis effacés.

La Bibliothèque. On y trouve des livres décrivant les rituels de l'ordre. Ces livres peuvent augmenter la connaissance du Mythe de Cthulhu, mais également diminuer la Santé Mentale.

Livre	*Mythe de Cthulhu*	*Multipl. de Sorts*	*SAN*
GPA	+ 3 %	× 1	- 1D4
CVI	+ 5 %	× 2	- 1D6
FYS	+ 7 %	× 3	- 2D4

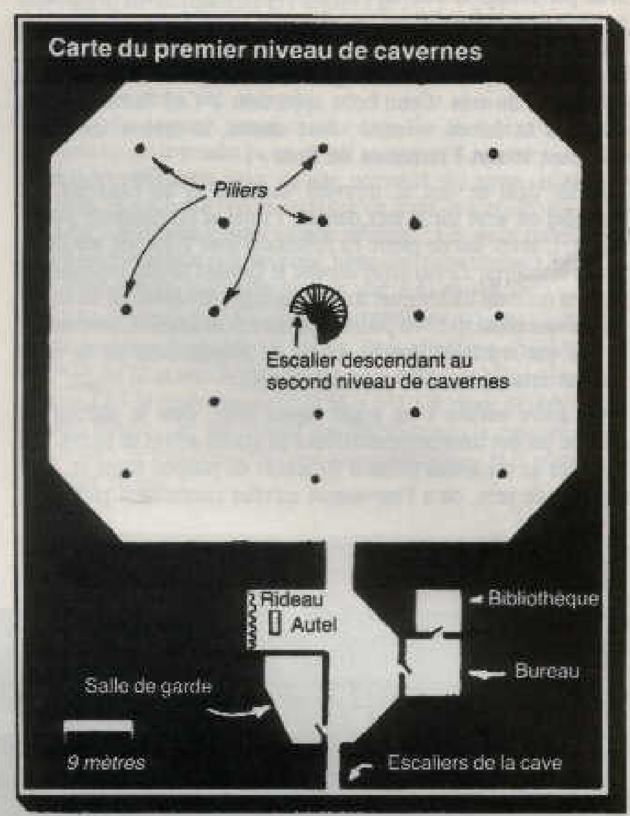
D'autres livres de magie sont également présents : *Les Cultes Innombrables* (Bridewell), *les Révélations de Glaaki, les Cultes des Goules* et *Cthulhu dans le Nécronomicon*. Les autres livres sont sans rapport avec le Mythe de Cthulhu.



La Cave

La cave comporte trois pièces vides et un mécanisme contrôlant une trappe donnant accès aux cavernes. On accède à la cave elle-même par un escalier situé au rez-de-chaussée à l'arrière de la maison. Dans les deux premières pièces, le sol est de terre battue. Tous les murs sont constitués de gros moëllons cimentés. La porte donnant accès à la dernière pièce verrouillée. Intérieurement, cette pièce est semblable aux autres sauf qu'elle comporte un sol dallé : des dalles de 1,50 m de côté non cimentées. Si l'on examine le mur Est, un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de trouver une pierre qui, une fois enfoncée, active le mécanisme d'élévation de la fausse dalle. C'est le seul moyen d'accès à l'escalier, car les dalles sont très lourdes et ne peuvent être soulevées avec un levier.

Lorsque la dalle est soulevée, on aperçoit le haut d'un raide escalier en spirale qui descend plusieurs dizaines de mètres sous terre, dans les cavernes.



Cavernes - Niveau 1

Les cavernes n'ont pas une origine naturelle, mais elles sont très anciennes, bien plus anciennes que la maison de la loge située au dessus. En fait, elles étaient déjà vieilles quand John Scott les découvrit plus de deux siècles auparavant. Leur utilité initiale et le procédé utilisé pour les creuser dans le roc massif demeurent inconnus.

Des travaux récents ont été effectués dans la première partie, principalement des murs de cloisonnement destinés à créer des pièces.

La Salle de Garde. Elle est vide, hormis deux tables en bois et un gros trousseau de clés accroché au mur. Si, plus tard, les Investigateurs pénètrent à nouveau dans la cave, deux Custodes (gardes) y seront présents.

Le Bureau. On y trouve un bureau, une chaise confortable et une lampe à huile. Dans le tiroir du bureau, il y a une boîte d'allumettes et, cachée au dos du tiroir, la clé de la pièce suivante. Pour trouver la clé, il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché. Sur le bureau se trouve une lettre de Duncan MacBain adressée à Carl Stanford. (Une copie de cette lettre est prévue dans les *Fiches destinées aux Joueurs*.)

La Bibliothèque. Elle est fermée par une porte de chêne massif ayant une FOR de 16. Si la clé n'a pas été trouvée dans le bureau, un Investigateur devra opposer sa FOR à celle de la porte sur la table de Résistance, pour pouvoir la forcer. La pièce comporte un bureau, une chaise et une grande bibliothèque. Les livres de la bibliothèque sont principalement des ouvrages de mathématiques, de philosophie et de sciences. Si l'on retire tous les livres de la planche du bas, cette planche peut être soulevée, révélant un compartiment secret dans la base de la bibliothèque. Cet endroit recèle une vieille édition du *Nécronomicon* en grec. (Les Investigateurs doivent le deviner par eux-mêmes. Le Gardien devra être prudent de ne pas les y conduire tout droit en laissant filtrer des indices ou en faisant des suggestions.

Si un personnage le trouvait et restait sain d'esprit après l'avoir lu, il pourrait être recherché par les véritables propriétaires du livre, les Maîtres du Crépuscule d'Argent. C'est un trésor trop puissant et trop important pour être traité à la légère.) Enfin, il y a une boîte en bois, posée dans un coin. Cette boîte appartient à Carl Stanford et est décrite à la fin du scénario. Posé dessus, se trouve un carnet contenant le sort Fabrication de Boîte.

Enfin, dans ce lieu se trouvent un autel et un *bas-relief*. Le bas-relief est situé sur le mur derrière l'autel et est dissimulé par un rideau. L'autel, fait de pierre en continuité avec le sol, est souillé de taches brunâtres. *Le bas-relief* dépeint le Grand Cthulhu arpentant la terre en écrasant les hommes sur son passage. Au-dessus de sa tête, il y a quelque chose que l'on pourrait prendre pour le soleil, mais qui est en fait une représentation du disque de R'lyeh. Tout jet de SAN manqué fera perdre 1D3 points de SAN.

On arrive ensuite à un grand espace libre, dont le plafond est soutenu par des colonnes semblables à de grands arbres de pierre. Les branches de ces arbres forment les arches du plafond voûté et, à les regarder de près, on a l'impression qu'elles ressemblent plus à des tentacules qu'à des branches. Au centre de cette salle, un escalier de pierre descend en spirale jusqu'au niveau suivant. Quelqu'un s'aventurant dans ces lieux sans lumière pourrait y tomber.

Cavernes - Niveau 2

Ce dernier endroit est le plus profond. Trois de ses quatre murs sont bordés de cellules. Nombre d'entre elles contiennent des restes humains enchaînés au mur ; l'une d'elles contient une personne encore vivante. Un homme maigre et presque mort, au regard vide. Si on le touche, il ne fera que gémir faiblement. A ses papiers, on peut l'identifier comme étant James Clark. Il a perdu l'esprit et sa SAN est réduite à zéro. Toute personne qui devient folle au cours des rituels supérieurs, ou qui est prise à rôder dans les endroits secrets de la loge, est amenée ici et enchaînée dans une cellule. Les clés de ces cellules sont gardées dans la salle de garde, au premier niveau des cavernes.

De nombreux puits parsèment la surface de ce niveau. Ils font environ 1,20 m de diamètre et 4 à 6 mètres de profondeur. Ils sont

TEXTE D'UNE LETTRE DE DUNCAN MacBAIN A CARL STANFORD

Duncan MacBain
MacBain House
Cannich, Écosse
12 janvier 1924

Cher Monsieur Stanford,

Sincères félicitations. Mademoiselle Chantraine m'a informé de votre récent succès et m'a fait part de l'objet que vous désirez. Je crains de ne pouvoir le trouver avant un certain temps car il y a actuellement deux Américains qui creusent sur ce que je crois être le site du Temple ; deux de mes hommes travaillent pour eux et il se peut qu'ils se chargent de tout pour moi. Je réalise parfaitement combien peut être grand votre désir de l'acquérir, mais il me semble que la prudence et la discrétion soient le meilleur plan d'action.

Mes études sur le peuple serpent progressent, à ma plus grande satisfaction. Une autre année devrait voir mes études couronnées de succès. Ils me recommandent un voyage à la Cité Sans Nom pour une instruction plus approfondie, mais je resterai ici jusqu'à ce qu'Il soit en notre possession. Dès que ce sera possible, je ne demanderai pas mieux que d'obtenir l'instruction supérieure offerte à la Cité Sans Nom. Quoi qu'il en soit, je serai toujours prêt à accomplir les tâches que notre Ordre exigera de moi.

Dans votre dernière lettre, vous avez mentionné le fait que Mademoiselle Chantraine pourrait se joindre à moi, ici, quand elle aura terminé la conversion des dirigeants du Thule Bruderschaft. Je crains que les Allemands ne soient en ce moment beaucoup trop montés contre les français pour pouvoir vraiment l'écouter. Oserais-je vous suggérer que vous demandiez à Helmut Grosmann de s'en charger à sa place ? Je réalise parfaitement qu'il y a plus de deux cents ans qu'il n'est pas allé en Allemagne, mais à moins que vous n'ayez quelqu'un d'autre en vue, il me semble être le meilleur pour se charger de cette tâche.

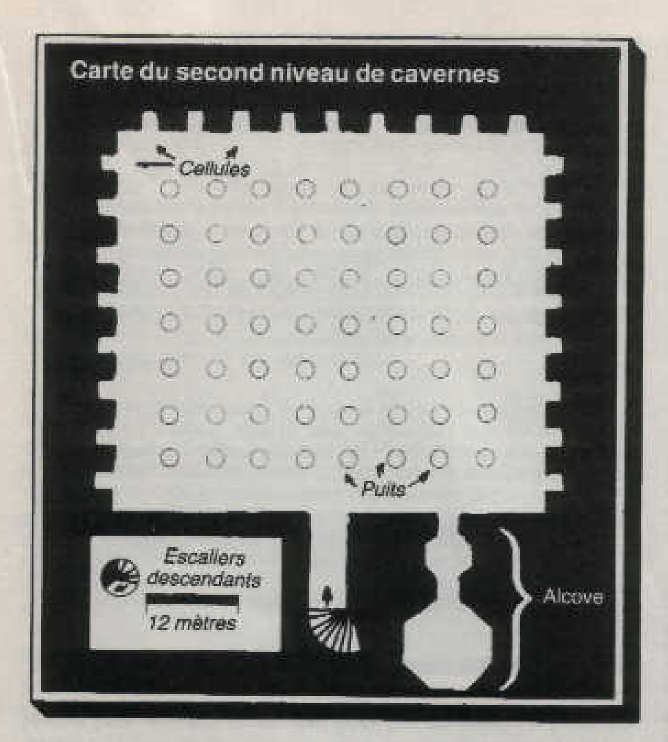
Je suis d'accord avec vous sur le fait que l'Ordre des Templiers d'Orient ne contient pas le genre d'individus que nous recherchons. Ils ne sont pas prêts pour les grandes vérités. Vous pourriez suggérer à nos collègues germaniques de tester soigneusement certains membres de l'Ordre en tant que serviteurs potentiels des vrais Dieux.

Je suis assez peu familier avec l'Ordre Hermétique de l'Aube d'Or et l'Astrum Argentinum, et ne peux vous fournir aucune recommandation. J'en parlerai à notre groupe de Londres, en leur demandant de vous écrire. J'ai parlé avec un certain William Seabrook qui m'a dit qu'un certain Aleister Crowley, qui est associé aux deux groupes, ou, tout au moins, l'a été, pourrait avoir des pouvoirs occultes. Nous devrions peut-être contacter cet homme.

J'ai cru comprendre que c'était Monsieur Scott qui se chargeait du projet dans votre zone d'action, pouvez-vous, s'il vous plaît, le saluer de ma part. Je ne l'ai pas vu depuis la Grande Guerre. Peut-être nous rencontrerons-nous l'année prochaine.

Sincèrement vôtre,
Duncan MacBain

[10-A]



recouverts de couvercle troués en métal, comme des couvercles d'égouts. le long de l'un des murs, il y a plusieurs longues échelles de bois. Dans la moitié de ces puits, environ, vivent des monstruosités à peine humaines. Au moindre bruit, ces choses se mettront à pleurer et à se lamenter (perte de 1 point de SAN si le jet de SAN est manqué). Quelques puits sont découverts (au choix du Gardien), tout mouvement dans le noir peut devenir hasardeux.

La première des deux pièces contiguës à la caverne contient des rateliers sur chacun de ses murs, contenant des fioles de plomb fermées avec des bouchons métalliques. Au-dessus de chaque ratelier, on peut lire une inscription sur le mur. A gauche, il est écrit : « Custodes » ; et à droite : « Materia ». Chacune de ces fioles contient une poudre gris-bleu : l'essence de ce qui fut un être vivant. La salle suivante est meublée d'une table avec une lampe à huile, des instruments de torture moyenâgeux sur l'un des murs et des soutanes jaunes accrochées à un autre. Un pentagramme est gravé dans le sol et, gravé tout le long du mur en partant de la porte, se trouve le sort de Résurrection. Réciter la formule à l'endroit fera revenir à la vie un être à partir des « sels essentiels » gris-bleus, tandis que la réciter à l'envers le fera retourner à l'état de poussière.

Si les Investigateurs essaient de ressusciter quelqu'un à partir des « Matéria », ils commenceront par rappeler à la vie une chose mal formée, comme celles qui gémissent au fond des puits (parce que tous les restes n'avaient pas été retrouvés, ou parce que les sels avaient été obtenus improprement). Si les Investigateurs tiennent à essayer une autre fiole de la série des « Materia », le Gardien leur fera apparaître un quelconque personnage historique, totalement dépourvu d'utilité pour eux. La meilleure chose que les Investigateurs puissent faire avec le sort de Résurrection est de renvoyer John Scott à l'état de poussière. Dans ce but, le Gardien devra souligner que la peau des créatures ressuscitées rappelle celle de John Scott. S'ils n'essaient pas le sort, ils ne pourront pas faire le rapport ; c'est pourquoi le Gardien doit les encourager dans ce sens.

Sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à INTx3, on pourra apprendre le sort de Résurrection, mais pas comment créer les « sels essentiels » permettant de ressusciter d'autres gens. Les seules possibilités seront de renvoyer les « revenants » à l'état de poussière, ou de ressusciter des individus à partir de sels déjà formés.

OBJETS MAGIQUES ET SORTS

La Boîte

Il s'agit d'une simple caisse cubique, en bois, de 45 cm de côté. L'une de ses faces porte une charnière et sert donc ainsi de couvercle. Ouverte, elle apparaît complètement vide. Le fond semble solide, mais tout ce qui le touche passe en fait au travers. La boîte a juste les dimensions suffisantes pour qu'une personne s'y glisse, la tête la première. Si on le fait, on se retrouve en train de sortir d'une boîte identique, mais située dans un lieu différent. Les deux boîtes sont magiquement reliées. La seconde boîte est présentement située à New York. Noter que cette boîte a une TAI de 13.

La TAI de la boîte est la moyenne de la FOR et de la TAI de la plus grande personne qui puisse s'y glisser. Par exemple, si Clark West a une FOR de 12 et une TAI de 16, il ne pourra pas se glisser dans une boîte de TAI 13 (moyenne de 12 et 16 = 14). S'il essaie néanmoins, il y restera bloqué. (Ne pas révéler aux Investigateurs la capacité réelle de la boîte ; ne leur donner qu'une approximation — et la possibilité d'y rester bloqué.)

Sort de Fabrication de Boîte

Ce sort permet de construire une boîte magique, étape par étape : 1) Fabriquer les boîtes en utilisant n'importe quel bois, à la TAI désirée (généralement la moyenne de votre propre FOR et TAI). le fond en est solide. 2) Accomplissez le rituel. C'est-à-dire posez vos mains sur la boîte et imaginez mentalement certaines courbes et certains angles ; cela prend environ 5 heures. 3) Dès lors, la boîte vous prendra la moitié de votre POU chaque jour (perte temporaire) jusqu'à ce qu'elle ait absorbé un POU égal à sa TAI × 100. Dès que cette étape est atteinte, la boîte fonctionne.

Passer à travers une *boîte* coûte la même somme de POU et de SAN que passer à travers n'importe quel portail magique. (Voir les règles de l'*Appel de Cthulhu*, page 71.)

Une telle boîte est le résultat d'un sort ; ce sort est une découverte de Carl Stanford, et il en est fier à juste titre.

Canne de Pouvoir

Il s'agit d'une simple canne, noire, dont l'embout et le pommeau sont en argent. Chaque canne peut différer d'une autre, notamment en ce qui concerne la quantité de POU emmagasinée. Le POU emmagasiné dans une canne peut être utilisé de la façon habituelle. Ces objets magiques sont faits au moyen du sort suivant ; ils ne fonctionnent que pour ceux qui les ont fabriqués.

Enchanter une Canne

Ce sort est l'un des sorts d'enchantement d'objet décrit dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*, et en comporte tous les éléments. La canne peut emmagasiner du POU pour l'usage de son propriétaire. Toucher un individu avec la canne pendant une durée d'au moins 30 secondes lui fait perdre 3 points de POU définitivement et ajoute 1 point de POU à la canne. Quand le POU contenu dans la canne est utilisé, il l'est définitivement ; et la canne doit être à nouveau rechargée (selon la méthode ci-dessus).

La canne peut emmagasiner une quantité de POU illimitée. Carl Stanford ordonne fréquemment aux Gardiens de la Porte d'Argent de lui amener des pauvres types, qu'il draine alors de leur POU jusqu'à ce qu'ils en meurent. La canne de Stanford contient actuellement 160 points de POU. Pour se protéger, Stanford n'hésitera pas à les utiliser en lançant des sorts de flétrissement.

Nouveaux sorts

Déflagration Mentale et ***Voler la Vie*** sont maintenant à ajouter à la liste standard des **Autres Sorts**. Un personnage non-joueur peut connaître l'un de ces sorts si le Gardien obtient un résultat de 91-00 sur 1D100 quand il se réfère à la **Liste Complète des Sorts** (Voir Règles p. 73.)

Déflagration mentale

Ce sort fait entrer en concurrence le POU du jeteur de sort contre celui de sa cible sur la Table de Résistance. Si la cible résiste, elle n'est pas affectée par le sort ; par contre, si le jeteur de sort gagne le combat POU/POU, la cible perd 1D4 points de SAN et devient immédiatement folle comme si elle venait de recevoir un choc terrible (voir *L'Appel de Cthulhu*, p. 16). Ce sort coûte 1D3 points de SAN à celui qui le lance et une perte temporaire de 10 points de POU. La cible restera affectée pour un nombre d'heures égal à 20 moins son INT.

Voler la Vie

C'est ce sort qui a permis à Carl Stanford et à d'autres Seigneurs du Crépuscule d'Argent de devenir quasiment immortels. Ce sort a pour effet de causer un vieillissement et une décrépitude accélérés chez la victime, alors que son énergie vitale est transférée au jeteur du sort. Pour que ce sort fonctionne, la victime doit se trouver à portée de vue et d'ouïe, et le jeteur de sort doit réussir à vaincre son POU sur la Table de Résistance. Chaque round consécutif, la victime perd 1 point de FOR, CON, DEX, POU et APP. Pour chaque point ainsi soustrait à la victime, le jeteur du sort rajeunit d'une semaine. Par exemple, supposons que ce sort soit lancé sur un ivrogne quelconque ayant un score de 8 dans chacune des caractéristiques susnommées, le jeteur de sort rajeunirait de 40 semaines. Peu à peu, la décrépitude s'empare de la victime qui tourne au grisâtre et s'émiette ; à la fin du sort, elle n'est plus qu'une horrible et vieille enveloppe desséchée. Voir cette « enveloppe » coûte au spectateur 1D6 points de SAN à moins qu'il ne réussisse un jet de SAN, auquel cas il ne perd rien. Le jeteur de ce sort doit quant à lui dépenser 30 points de POU temporaires et perdre 1D20 points de SAN. Ce sort doit être lancé par une nuit de pleine lune, sinon le jeteur ne bénéficie pas des avantages prévus, quoique sa victime meure quand même. Si le jeteur de sort est tué avant que sa victime ne meure, l'effet du sort est annulé et la victime redevient normale.

PERSONNAGES

Carl Stanford

Carl Stanford est l'un des Sorciers les plus puissants du monde, mais les Investigateurs auront surtout affaire à son collègue John Scott. Tel

EXTRAITS DES LIVRES DE RITUEL DE L'ORDRE

...les gémissements du fou ne sont que les cris de naissance de l'homme nouveau — l'homme ancien dispersé comme la poussière dans le vent du désert. Débarrassé des mensonges de la condition humaine, l'homme nouveau — l'homme des ténèbres — est libre d'absorber la beauté du néant, de se glorifier dans la nuit totale du vide complet. A mesure que votre inutile raison se dissout, réjouissez-vous de savoir que d'autres, en des lieux aussi divers que l'Écosse, la Louisianne et le Pacifique-Sud, ont emprunté le même chemin, qu'ils ont bu le même sang, dans le but d'une même nuit éternelle, que vous...

— *Gardien de la Porte d'Argent*

...vous ne connaissez pas encore les vrais dieux. Tout votre savoir n'est que mensonge. Les Grands Anciens — voilà quels sont les vrais maîtres de l'Univers ; eux et d'autres dont vous n'avez pas encore entendu parler, vont être l'objet de votre adulation, de votre émulation, de votre amour. Vous êtes les fortunés : l'heure peut venir, par une dévotion sans limite, où vous adorerez dans la chair dans les Temples de R'lyeh, celui dont la gloire est au-delà de votre compréhension.

— *Catéchisme des Chevaliers du Vide Intersidéral*

[12-A]

est le désir de Stanford. Il préfère rester dans l'ombre, et c'est l'une des principales raisons de sa longévité. Stanford réussira toujours à s'échapper du premier scénario pour réapparaître plus tard. S'il est acculé par les Investigateurs, il n'hésitera pas à utiliser un sort de Flétrissement, de Déflagration mentale, ou tout autre sort offensif lui permettant de s'échapper. Il possède plusieurs avantages sur les Investigateurs. Le premier est sa canne qui contient actuellement 160 points de POU, utilisables pour alimenter les sorts offensifs, et qui est, en fait, une canne-épée (arme qu'il manie fort bien). Toutefois, la plupart du temps, il préférera laisser le combat à son second « avantage » : Max Reed, son chauffeur garde du corps. Ce dernier est prêt à donner sa vie pour sauver son maître. Un autre avantage est sa nouvelle découverte : la boîte de téléportation, qui lui permet de s'échapper à peu près n'importe où. Mais son plus grand avantage reste encore sa haute intelligence et son expérience. Les idiots, même s'ils sont magiquement très puissants, ne vivent pas aussi longtemps que Stanford.

CARL STANFORD

FOR 14	CON 16	TAI 12	DEX 14	APP 18
SAN 0	INT 18	POU 40	EDU 30	PV 14

Compétences : Lire/Écrire le Latin 90 % ; Lire/Écrire le Grec 95 % ; Lire/Écrire l'Arabe 80 % ; Lire/Écrire le Chinois 80 % ; Archéologie 75 % ; Astronomie 80 % ; Mythe de Cthulhu 100 % ; Histoire 55 % ; Bibliothèque 95 % ; Zoologie 90 % ; Discrétion 80 % ; Crédit 60 % ; Discussion 90 % ; Baratin 85 % ; Éloquence 90 % ; Canne-épée 95 %.

Sorts : Tous ceux cités dans l'*Appel de Cthulhu* ; Fabrication de Boîte ; Voler la Vie ; Déflagration mentale ; Enchanter une canne.

John Scott

John Scott vivait 200 ans auparavant dans une ferme située à l'emplacement actuel de la loge. Scott découvrit les cavernes et commença la macabre entreprise de profaner des tombes et de réduire leur contenu en sels gris-bleus. A partir de ces sels et au moyen du sort de Résurrection, il réanimait les défunts qu'il n'hésitait pas à torturer pour obtenir d'eux les renseignements qu'il désirait. Ensuite, il les faisait retourner à l'état de poussière. Il arrivait que le

processus de résurrection soit accompli sur des restes incomplets ; c'était alors une créature malformée qui revenait à la vie. Ce sont ces « ratages » que l'on peut toujours trouver au fond des puits de la dernière caverne. Les agissements de Scott furent finalement mis à jour. Une nuit, il fut assailli par une foule en colère, qui le tua et détruisit sa maison. En 1912, Stanford parvint à localiser la tombe sans inscription où avait été enterré Scott ; et il le ressuscita. Aujourd'hui, Scott sert les Maîtres du Crépuscule d'Argent. Il porte une canne à pommeau d'argent semblable à celle de Stanford, mais qui ne contient actuellement que 80 points de POU. La très grande vulnérabilité de Scott est le sort de Résurrection qui, récité à l'envers, le renverra à l'état de poussière gris-bleu.

JOHN SCOTT

FOR 12	CON 11	TAI 14	DEX 10	APP 13
SAN 0	INT 16	POU 16	EDU 18	PV 13

Compétences : Lire/Écrire le Grec 75 % ; Botanique 60 % ; Chimie 65 % ; Mythe de Cthulhu 85 % ; Bibliothèque 50 % ; Occultisme 45 % ; Trouver Objet Caché 45 % ; Éloquence 80 %.

Sorts : tous les sorts d'invocation ; tous les sorts de contrôle ; tous les sorts de contact (races) ; Appeler Azatoth ; Appeler Yog-Sothoth ; Contacter Nyarlathotep ; Résurrection ; Terrible Malédiction d'Azathoth ; Enchanter une canne ; Signe des Anciens ; Déflagration mentale.

Max Reed

Max Reed est le garde du corps de Stanford. Il l'accompagne partout, passant pour son ami autant que pour son chauffeur. Il porte un revolver .38 dans un étui d'épaule, et un couteau de combat de 18 cm qu'il garde constammant aiguisé comme un rasoir. Il est prêt à mourir pour défendre son patron.

MAX REED

FOR 18	CON 16	TAI 12	DEX 17	APP 10
SAN 0	INT 12	POU 10	EDU 10	PV 14

Compétences : Coup de poing 95 % ; Coup de tête 95 % ; Coup de pied 95 % ; Couteau de combat 85 % ; Revolver .38 automatique 95 % ; Revolver .45 automatique 95 % ; Carabine .30-06 80 % ; Fusil de chasse de calibre 12 75 % ; Conduire une automobile 75 %.

Sorts : Signe des Anciens.

Docteur Edward Call

Le Dr Call est un riche médecin et c'est le seul allié potentiel des Investigateurs au sein de l'ordre. Il a adhéré à l'Ordre parce qu'il pensait y rencontrer des gens partageant ses goûts éclectiques. Il commence à soupçonner qu'il y a quelque chose de mauvais dans l'Ordre, mais il n'a aucune preuve concrète. Toutefois, il garde ses soupçons pour lui ; et ce sera aux Investigateurs de l'approcher ; il ne s'approchera pas d'eux de lui-même.

Dr EDWARD CALL

FOR 12	CON 13	TAI 11	DEX 14	APP 10
SAN 90	INT 18	POU 11	EDU 21	PV 12

Compétences : Lire/Écrire le Latin 70 % ; Botanique 50 % ; Chimie 65 % ; Premiers Soins 75 % ; Bibliothèque 60 % ; Pharmacologie 70 % ; Soigner une maladie 85 % ; Soigner un empoisonnement 80 % ; Diagnostiquer une maladie 85 % ; Psychologie 55 % ; Conduire une Automobile 55 % ; Crédit 80 %.

Les Custodes

Les Custodes (gardiens) sont des humanoïdes physiquement forts mais simples d'esprit. Stanford ou Scott les ressuscitent quand ils ont besoin d'aide contre un autre « ressuscité » potentiellement dangereux ou non-coopératif. Les Custodes sont tous semblables et fanatiquement dévoués à leurs maîtres, Stanford et Scott. Ils attaqueront quiconque (autre que leurs maîtres), les ressuscite (les Investigateurs, par exemple). Ils sont contenus dans des bouteilles uniquement pour faciliter leur logement.

LES CUSTODES

FOR 18	CON 18	TAI 18	DEX 12	APP 3
SAN 0	INT 8	POU 6	EDU 0	PV 18

Compétences : Coup de poing 50 % ; Pistolet .45 50 %.

2. Regard dans le Futur

Les Investigateurs se rendent à New York et découvrent qu'une société d'affaires a trouvé un moyen unique pour profiter dès aujourd'hui du futur.

La situation

L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent a été désorganisé. John Scott a probablement été tué et Carl Stanford s'est échappé. Au cas où John Scott aurait survécu, le Gardien pourra le faire ressurgir dans un scénario ultérieur en tant qu'ennemi particulièrement acharné.

Il est sûr que les joueurs sont maintenant convaincus qu'il existe un culte voué au mal et travaillant au retour des Grands Anciens sur la Terre.

Tandis que les joueurs méditent sur ce sujet, l'un d'eux va recevoir une lettre d'un de ses amis banquier. Il s'agit de David Lee. David Lee peut réellement être le banquier de l'un des personnages, ou n'être qu'une simple connaissance.

Lettre de David Lee aux Investigateurs

Cher...

Je me sens quelque peu idiot de vous écrire pour vous demander de l'aide, mais la vérité est que j'ai réellement besoin d'aide dans cette affaire. Il me serait inutile d'aller trouver la police car je n'ai aucune preuve d'activité criminelle. J'ai entendu parler de vos exploits à Boston au sujet du Crépuscule d'Argent, et j'espère que vous pourrez me conseiller. Je vous en serais infiniment reconnaissant.

Il y a environ un an, la société « Regard dans le Futur » s'est installée à New York. Elle se présentait comme une société de coopération entre hommes d'affaires, et promettait de soutenir et d'aider matériellement ses membres. Je me suis joint à cette société il y a huit mois et je l'ai quittée le mois dernier.

Le Directeur apparent de cette société est un certain Lostalus Black. Monsieur Black se prétend un psychologue doué et affirme qu'en soumettant l'esprit d'hommes intelligents et cultivés à certaines conditions psychologiques particulières, leur créativité se trouve libérée et qu'ils deviennent capables d'accomplir toutes sortes de choses étonnantes. En se rencontrant, en payant une cotisation, en assistant régulièrement aux réunions, ces hommes d'affaires pourront partager de grandes découvertes.

L'« aura psychologique » créée par Monsieur Black est certainement des plus étranges. Il apparaît sur un podium, cependant qu'on nous demande à nous, l'assistance, de méditer sur certaines formes géométriques très spéciales. Avant le début de la réunion, chaque membre reçoit une feuille de papier où sont dessinés les diagrammes et les formes géométriques en question. Tandis que nous méditons, Monsieur Black se met à psalmodier une sorte d'invocation faite de syllabes dépourvues de sens. Il prétend que ces syllabes ont été spécialement étudiées pour pouvoir toucher notre subconscient. Puis, tout en continuant à chanter, il se met à gesticuler sauvagement ; et c'est alors qu'on nous fait signe de nous mettre nous-même à chanter notre propre litanie : « Ong D'acta Linka, Neblod Zin, Neblod Zin, Ong D'acta Linka, Yog-Sothoth, Yog-Sothoth. Ong D'acta Linka, Yarl M'ten, Yarl M'ten. » Et nous répétons ce non-sens pendant presque une heure. Monsieur Black continue à gesticuler énergiquement et à émettre divers sons étranges jusqu'à ce qu'il semble atteindre une sorte de point culminant. Alors ses gestes nous imposent le silence. C'est la fin de la séance. Nous prenons ensuite le thé et le punch. Monsieur Black est assisté dans ses fonctions de plusieurs Arabes patibulaires et d'un certain Monsieur Stanford.

En plus de ces réunions mensuelles très spéciales (qui se déroulent comme je viens de vous l'indiquer), nous avons régulièrement des séminaires d'inspiration avec parfois des orateurs invités. Ce qui m'a donné l'idée de m'adresser à vous, c'est que certains de ces orateurs ne cessent de nous affirmer que nous devrions nous joindre à une loge pour élargir notre cercle d'amis et nos relations sociales. Ils nous recommandent particulièrement la loge du Crépuscule d'Argent comme un excellent choix.

Je dois confesser que les méthodes de Lostalus Black semblent marcher. Deux mois après mon adhésion, il vint me trouver avec un objet tout à fait stupéfiant — objet qu'il me permit d'acheter pour 100 dollars. Et croyez-moi, il les vaut bien ! Je vous le montrerai si vous venez.

Voici maintenant les raisons pour lesquelles je n'ai pas confiance en Monsieur Black. Après chacune des réunions au cours desquelles nous entonnons le chant, je me sens malade, avec des migraines qui persistent plusieurs jours. J'ai remarqué que, depuis que je me suis joint à ce groupe, j'ai perdu de ma vitalité et de ma force, comme si ma santé se détériorait. Je ne saurais évidemment affirmer que ceci a un rapport direct avec « Regard dans le Futur », mais je le soupçonne néanmoins, surtout depuis que j'ai remarqué que d'autres, dans le groupe, souffrent du même syndrome. Une autre raison de défiance envers Lostalus Black est l'extrême secret dont il s'entoure et les mesures de sécurité dont il entoure son organisation. Ses sbires arabes ne parlent pas l'anglais et n'inspirent certainement pas confiance.

J'aimerais que vous veniez, vous et vos amis, pour prouver s'il y a fraude dans cette organisation, ou, au contraire, si elle est au-dessus de tout soupçon. Si elle l'était, j'aimerais le savoir pour pouvoir m'y joindre à nouveau et continuer à recevoir ces articles fabuleux qu'elle produit.

Sincèrement vôtre,
David Lee.

[14-B]

Renseignements destinés au Gardien

Le Crépuscule d'Argent est maintenant en train de préparer la fin catastrophique du monde. Pour hâter cette fin, elle a besoin d'argent et de pouvoir. La façade de la société « Regard dans le Futur » répond à ces deux besoins. « Lostalus Black » est en réalité un avatar de Nyarlathotep. Le Crépuscule d'Argent a conclu un accord avec lui et il leur demande de suivre le plan suivant :



Nyarlathotep est invoqué aux réunions mensuelles une heure environ avant le début de la séance. Il entre alors dans la salle et commence la cérémonie dont un Gardien observateur aura pu remarquer qu'elle ressemble à un sort. Et en fait, il s'agit d'un sortilège magique, et c'en est un d'une puissance étonnante. Il permet d'envoyer une personne dans le futur. A la fin du chant, chaque personne présente perd définitivement un point de POU (sauf Nyarlathotep lui-même). C'est la cause des migraines, des malaises et de la perte d'énergie que certains participants ressentent les jours suivants. la personne envoyée dans le futur est généralement l'un des Arabes patibulaires engagés par le vrai dirigeant du groupe : Bryan Slim. Bryan Slim se tient dans l'ombre, sans se faire remarquer. C'est un Chevalier du Vide Intersidéral et c'est lui qui invoque Nyarlathotep chaque mois.

BRYAN SLIM

FOR 14	CON 10	TAI 13	INT 18	POU 12
DEX 8	APP 11	SAN 0	EDU 15	PV 12

Compétences : Parler l'Arabe 90 % ; Archéologie 60 % ; Mythe de Cthulhu 70 % ; Premiers soins 60 % ; Occultisme 90 % ; Psychologie 50 % ; Conduire une automobile 60 % ; Se cacher 80 % ; Discrétion 60 % ; Pickpocket 60 % ; Baratin 80 % ; Éloquence 50 % ; Crédit 40 % ; Pistolet .32 55 %.

Sorts : Signe des Anciens, Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler les Serviteurs des Dieux Extérieurs, Appeler Hastur.

Pour chaque point dépensé dans le sort, l'Arabe voyage d'un an dans le futur. Au bout de 24 heures, le sort prend fin et l'Arabe rebondit dans le passé d'où il vient. C'est dangereux. Il arrive que l'Arabe ne revienne que partiellement ou qu'il soit catapulté dans un passé lointain. Mais les Arabes sont prêts à exécuter tous les ordres de leur maître, et, après tout, leurs vies ne représentent rien pour un dieu.

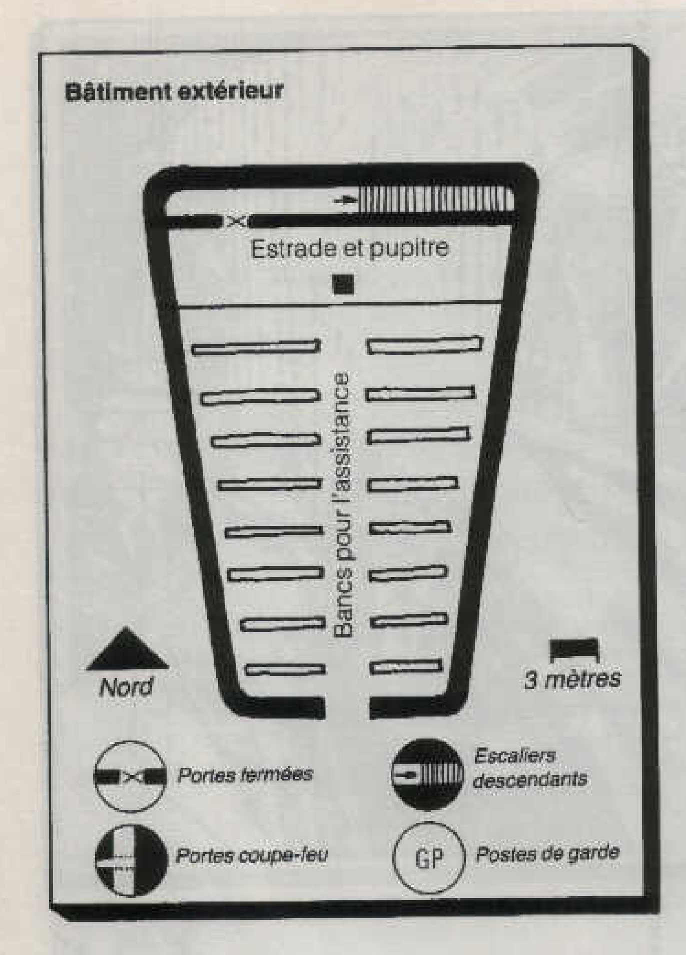
Comme il y a généralement 50 à 70 membres présents à chaque séance, l'Arabe peut voyager dans le futur d'autant d'années. Là, il cambriole les magasins et les universités et en rapporte de menues babioles pour les hommes d'affaires, accréditant ainsi la fiction sur laquelle est fondée « Regard dans le Futur ». Les babioles en question sont des choses comme des briquets jetables, des stylos à bille, des montres digitales, des antihistamines et même de la péniciline. Pour elle-même, l'organisation a acquis ainsi une génératrice électrique, un certain nombre d'armes, un ordinateur et des cultures bactériologiques qui véhiculent la Fièvre Noire.

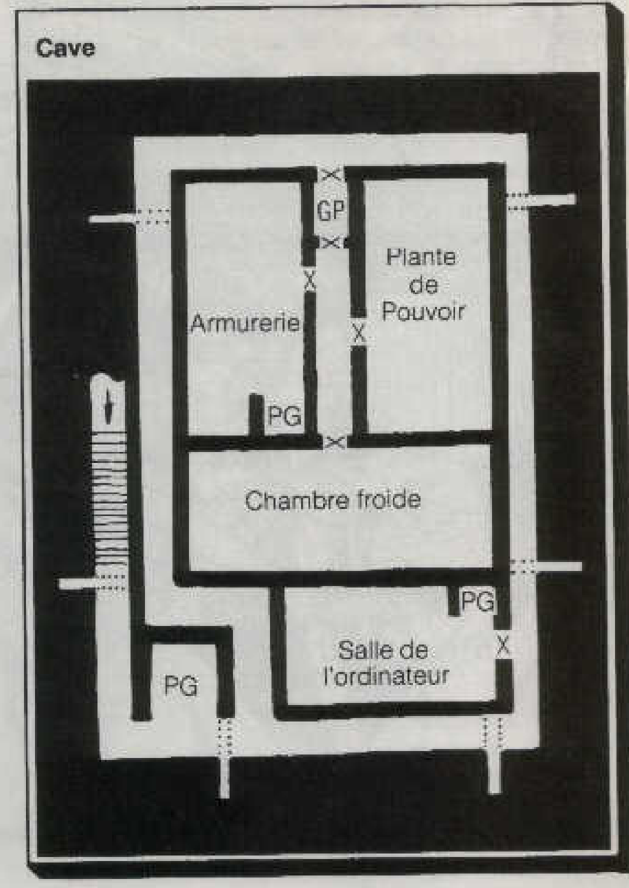
La Fièvre Noire ne vient pas du futur, elle a été fournie à l'organisation par les serviteurs de Nyarlathotep. Si l'on injecte la fièvre dans les veines d'une personne, celle-ci contractera une maladie ressemblant aux autres fièvres, avec des nausées, des enflures, et, à la fin, des sensations de froid mortel. Toutefois, la Fièvre Noire n'est pas de cette terre. Les personnes contaminées meurent toujours au bout d'environ deux semaines. (L'agonie dure un nombre de jours égal à la CON du malade.) Heureusement, la Fièvre Noire est absolument non-contagieuse. Le seul moyen de l'attraper est de se la faire injecter.

L'un des serviteurs de Nyarlathotep a également fourni à l'organisation la génératrice électrique : des tissus de shoggoth conservés à l'abri dans une grande cuve, où ils peuvent se multiplier et actionner un système de pistons qui fournit l'électricité à toute l'installation.

Le Scénario

On trouvera peu de renseignements sur la société « Regard dans le Futur », excepté dans ses propres locaux. David Lee a déjà dit tout ce





qu'il sait dans sa lettre aux Investigateurs, sauf la description de son objet merveilleux. Il s'agit d'une poêle à frire en Teflon II.

Dès qu'un membre de l'organisation commence à suspecter qu'il se trame quelque chose de mauvais, ou tente de rendre publics les objets « magiques » qu'il reçoit de Lostalus Black, on lui innocule la Fièvre Noire. A l'hôpital, sa mort délirante élimine toute menace pour l'organisation.

Le Bâtiment

Extérieurement, le bâtiment de « Regard dans le Futur » ressemble à un blockhaus. Il est entièrement coulé dans du béton, avec une seule entrée, une grande arche ouverte, sans porte. Il n'y a pas non plus de fenêtres. (Voir le plan.) Les bancs sont en bois, et, à vrai dire, le bâtiment ressemble intérieurement à une église ou une salle de sermon particulièrement lugubre. Sur l'estrade, il n'y a pas de siège : rien qu'un pupitre de pierre nue. La porte du fond est toujours verrouillée. Elle a une FOR de 15. Pour la forcer, il faut réussir à lui opposer sa propre FOR sur la Table de Résistance. Elle est trop petite pour que plus d'une personne puisse tenter de l'ouvrir à la fois. Bryan Slim en possède la clé de même que tous les gardes arabes. Si l'un des gardes était attiré dans une embuscade et réduit à l'impuissance, on pourrait lui prendre la clé. Bryan Slim vit dans une grande maison en briques située juste à côté de la forteresse de « Regard dans le Futur » ; trois gardes arabes vivent avec lui. Quand les Arabes ne sont pas de garde à l'intérieur du bâtiment, ils portent des revolvers .38 dans des étuis d'épaule et des dagues dans leurs bottes, sous leurs pantalons.

Les salles souterraines sont situées derrière le bâtiment principal.

Postes de Garde : Dans chaque poste de garde, il y a toujours deux gardes arabes armés de fusils à l'aspect futuriste. Tous les gardes ont les mêmes caractéristiques.

GARDES ARABES

FOR 11	CON 12	TAI 10	INT 9	POU 10
DEX 13	APP 9	SAN 0	EDU 7	PV 11

Compétences : Se cacher 50 % ; Trouver Objet Caché 50 % ; Écouter 50 % ; Fusil 40 % ; Revolver .38 30 % ; Dague 90 %.

Leurs fusils peuvent tirer en automatique, 20 balles par round, ou tirer normalement. Ils sont généralement utilisés en courtes rafales de 3 balles. Mais si un garde est dérangé ou mis en colère, il peut vider un chargeur entier en un seul round. Pour s'empêcher d'agir ainsi face à des Investigateurs armés, il doit réussir un jet sous son INT × 5 %. S'il manque ce jet, il videra intégralement son chargeur et sera ensuite forcé de recharger son arme. Chaque garde porte 5 chargeurs de munitions.

Tous les gardes sont des Gardiens de la Porte d'Argent, et donc subordonnés à Bryan Slim.

S'ils entendent des coups de feu dans les corridors, les autres gardes arriveront en courant. Ils tireront automatiquement sur quiconque n'est pas un de leurs camarades, y compris sur les membres normaux de « Regard dans le Futur », aucun d'eux n'étant autorisé à pénétrer au niveau inférieur. Un garde restera toujours dans chaque poste de garde, quels que soient les bruits entendus et quoi qu'il arrive. De cette façon, chaque poste de garde ne fournira qu'un seul garde à la rescousse de ses compagnons.

La salle de l'Ordinateur. Elle est pleine de lumières clignotantes et d'étranges consoles. Un Investigateur réussissant un jet d'Électricité pourra réussir à brancher l'ordinateur. Il pourra alors taper une

question sur le clavier, la voir apparaître sur un écran, puis recevoir la réponse. L'ordinateur n'est pas très performant, mais, naturellement, il est bien en avance sur les années vingt, époque à laquelle de tels appareils n'existaient pas encore. Si l'on pose une question sur Bryan Slim ou sur Lostalus Black sans faire entrer d'abord le mot de code, une sirène d'alarme se déclenchera et l'ordinateur s'éteindra. Pour le remettre en service, il faudra cette fois réussir un jet d'*Électricité* divisé par deux, et un jet de Mécanique pour arrêter l'alarme.

Si on l'interroge sur le Crépuscule d'Argent, l'ordinateur affichera le texte suivant :

BELPHEGOR NE REND COMPTE D'AUCUN SUCCÈS DANS LA DÉCOUVERTE DU DISQUE EN ÉCOSSE. LUI ET SES CHEVALIERS DU VIDE INTERSIDÉRAL POURRAIENT ÊTRE OBLIGÉS D'ÉLIMINER D'AUTRES INTRUS. DE NOUVEAUX RENSEIGNEMENTS INDIQUENT QUE L'ARC DE VLACTOS POURRAIT ÊTRE TROUVÉ EN CALIFORNIE. TOUJOURS PAS DE RÉSULTATS CONCLUANTS DE L'ÎLE CHILIENNE.
FIN. *[17-B]*

C'est tout ce que l'on pourra tirer de la salle de l'ordinateur.

La Génératrice Électrique. L'endroit émet une étrange odeur organique. Il y a une grande citerne prenant presque toute la pièce. La citerne est entourée de cadrans et de manettes.

Si un Investigateur joue avec les manettes, il devra réussir un jet de Chance pour ne pas ouvrir le couvercle de la citerne et libérer le shoggoth. La matière de ce dernier déborderait aussitôt, remplissant très rapidement toute la pièce, puis s'étendant à travers tout le complexe souterrain, tuant tout sur son passage, et détruisant complètement les appareils et les archives. Une alarme retentira dès que le shoggoth sera libéré et la porte coupe-feu du pied de l'escalier se refermera avec violence. Cette porte a plus de 200 points de solidité, une armure efficace de 20, et peut maintenir le shoggoth à l'intérieur du complexe. Ce sera la fin de la société « Regard dans le Futur ». Bryan Slim devra tout recommencer à zéro ou disparaître. Naturellement, tous les gardes et les Investigateurs restés prisonniers dans le complexe seront tués par le shoggoth.

S'il se trouvait que les Investigateurs soient en possession de la boîte magique du premier scénario, ils pourraient tenter de s'en servir pour fuir, mais la boîte serait ensuite détruite par le shoggoth. Le shoggoth a 30 points de vie et peut remplir entièrement un corridor d'un mur à l'autre. Si les Investigateurs réussissaient à tuer la chose, par un moyen ou un autre, ils n'en resteraient pas moins prisonniers des salles de béton, sans air ni sortie. Ils y resteraient des années avant que l'endroit ne soit à nouveau exploré.

L'Armurerie. On y trouve 20 autres chargeurs de munitions pour les fusils automatiques des gardes. les munitions contemporaines ne conviennent pas à ces armes. Il y a des rateliers pour d'autres types d'armes, mais ils sont encore vides pour l'instant. Tous les fusils automatiques sont actuellement aux mains des gardes.

La Salle de la Fièvre Noire. Elle contient des dizaines d'étagères de petites fioles emplies d'un liquide gris-brun : la culture de la Fière Noire. Cette salle est réfrigérée. Si un investigateur avale le contenu d'une fiole, il contractera la maladie, qui est 100 % fatale, comme décrit précédemment.

Notes générales. Tout le complexe souterrain est éclairé par des lampes électriques. Il est évident que si le shoggoth est libéré, il n'y aura plus d'électricité. L'ordinateur s'éteindra, de même que les lampes, laissant les Investigateurs errer dans le noir avec, pour seule source de lumière, la phosphorescence du monstre descendant rapidement le corridor pour déferler sur eux.

Regard dans le Futur

Si les Investigateurs assistent à une réunion de « Regard dans le Futur » présidée par Lostalus Black et participent au chant, ils perdront eux aussi définitivement un point de POU et aideront à envoyer un Arabe dans le Futur. Si les joueurs entrent en contact avec Bryan Slim, il tentera de les distraire et pourra même les inviter à dîner. (Il en profitera pour infecter leur nourriture avec la Fièvre Noire.) S'ils tentent d'user de violence contre lui, il ordonnera à ses gardes arabes de les tuer. S'il réussit ainsi à tuer un ou plusieurs Investigateurs, il disparaîtra pour échapper aux poursuites. Bien qu'il y ait toute probabilité qu'il soit déclaré innocent, un procès serait une affaire particulièrement gênante.

Si les Investigateurs tuent Bryan Slim, il murmurera quelque chose à propos du pupitre dans son dernier soupir : « Le Pupitre..; Protégez le Pupitre des blasphémateurs... » S'il n'est que blessé sérieusement, il peut ordonner à l'un de ses gardes « de courir au Pupitre et de détruire ce qui s'y trouve ». Les Investigateurs devraient comprendre à ce moment qu'il leur faut retourner dans le bâtiment et inspecter l'intérieur du pupitre. Ils y trouveront une paire de livres. Si les gardes y arrivent les premiers, les investigateurs ne les obtiendront probablement qu'après un échange de coups de feu.

Ces livres sont *Ancienne Californie* et une édition du *Catéchisme des Chevaliers du Vide Intersidéral* (ce dernier ouvrage étant décrit dans le premier scénario). Qui plus est, ils trouveront un étrange dessin sur le pupitre : un dessin du disque de R'lyeh. Si par la suite les Investigateurs voient un morceau du disque, ils pourront le reconnaître d'après ce dessin. Voici le passage le plus intéressant de *Ancienne Californie* :

Un missionnaire nommé Whateley rendit visite à une petite tribu d'Indiens connus sous le nom de Hoteihk, et resta avec eux de 1837 à 1843, date à laquelle il disparut. Peu de temps après, la tribu elle-même se démantela, ses aînés ayant apparemment disparu ou étant morts. Cette tribu était des plus intéressantes pour la sauvagerie particulière de ses rites païens, rites que le renégat Whateley semble avoir encouragés. Il apporta aux Indiens, ou en fit avec eux la découverte, une structure particulière qu'il appelait l'Arc de Vlactos et qu'il pensait en rapport avec des démons du ciel non-chrétiens. La seule autre chose que l'on sache sur les Indiens Hoteihk, c'est qu'ils fabriquaient des poupées Kachina pour abriter les âmes des démons et qu'ils adoraient des dieux que l'on ne trouve nulle part ailleurs en Californie, tel que Yigg le dieu-serpent, et le dieu cornu Shoob Niggeratt. Ils vivaient dans le Canyon du Diable, dans le désert Mojave. *[17-B]*

3.
Les Sorciers de Cannich

Un habitant de Denver, Colorado, engage les Investigateurs pour un voyage, tous frais payés, dans les Highlands, en Écosse. Son oncle a mystérieusement disparu après lui avoir envoyé trois lettres énigmatiques.

[18-D]

H.M. Hancock
Hancock House
Cannich, Écosse
12 mai 1924

Cher Jacob,

Toutes mes salutations à vous, Jacob, et mes meilleures attentions pour votre père. J'espère pouvoir vous rejoindre cet automne s'Ils ne me retrouvent pas avant que j'aie pu quitter l'Écosse.

Je sais fort bien que, ni vous, ni votre père, n'avez jamais cru un mot des étranges légendes dont je vous ai parlé, mais je n'ai personne d'autre vers qui me tourner. Si ma vie a quelque valeur pour vous, rendez-moi, s'il vous plaît, ce service.

J'ai désespérément besoin d'un certain objet dont je pense qu'il peut être trouvé dans un musée, à l'Université de Miskatonic, à Arkham dans le Massachusetts. l'objet en question est une petite pierre de couleur gris-vert, ayant la forme d'une étoile à cinq branches. J'espérais pouvoir en trouver une sur le site des fouilles, mais j'ai bien peur que les travaux ne soient pas assez rapides, et qu'Ils obtiennent leur aide surnaturelle avant que j'aie pu, moi, trouver la pierre-étoile.

S'il vous plaît, efforcez-vous absolument de trouver la pierre-étoile, mais si la nouvelle vous parvenait qu'il me soit arrivé quelque chose, alors gardez-la pour vous, parce qu'Ils seraient bientôt aussi sur votre piste.

Votre Oncle,
Henry Hancock

[Note : Le père de Jacob est mort il y a dix ans. L'allusion qui est faite à son sujet dans la lettre n'est qu'un code établi entre Henry et Jacob pour indiquer l'authenticité et l'urgence du message.]

Des copies de ces lettres seront données aux Investigateurs par Jacob Hancock lors de leur première rencontre.

Introduction pour le Gardien

Les Investigateurs ont été contactés par des agents travaillant pour le compte de Jacob Hancock de Denver, dans le Colorado. Jacob est convaincu que son oncle, Henry Montague Hancock, est en danger, sinon même déjà mort. Il aimerait savoir ce qui se passe. Envoyer de l'aide à son oncle prendra beaucoup de temps et pourra même arriver trop tard. Mais si son oncle était toujours vivant, alors cette aide ne serait pas inutile.

Les agents possèdent des copies des lettres d'Henry à Jacob et ils les donneront aux Investigateurs. Jacob Hancock paiera la traversée des Investigateurs jusqu'à Glasgow, en Écosse, et leur fournira les fonds nécessaires à assurer leur voyage en train jusqu'à Inverness où ils pourront louer un moyen de transport jusqu'à Cannich. C'est à Cannich qu'est située la maison de Hancock. Les Investigateurs recevront des lettres de crédit leur permettant de retirer 3 livres par jour et par personne à la Banque Royale d'Écosse.

Les Investigateurs ne rencontreront aucune difficulté jusqu'à ce qu'ils atteignent le village de Cannich. Là, ils doivent découvrir ce qui est arrivé à Henry Hancock. L'enquête leur fera découvrir une conspiration impliquant le sinistre peuple serpent, des sorciers, et un objet avec l'aide duquel les maîtres du Crépuscule d'Argent prévoient de faire remonter la cité de R'lyeh depuis les profondeurs de la mer.

La majorité des villageois ne fera rien, ni pour aider, ni pour gêner les investigateurs. Les seuls villageois pouvant inter-agir avec les Investigateurs sont ceux de la liste des *Personnages* (voir cette section).

Ce scénario est divisé en trois parties : 1) la Maison de Hancock, 2) le Champ de Fouilles de Hancock, 3) la Maison de MacBain. Dans

[19-D]

H.M. Hancock
Hancock House
Cannich, Écosse
14 mai 1924

Cher Jacob,

Je crains que ce message ne soit le dernier que vous receviez de moi avant un certain temps. A moins que je ne fuie de cet endroit, les Fils de Yog-Sothoth seront sur moi. Lorne a découvert que Belphegor est le chef de leur groupe et il craint qu'Ils ne soient au courant de nos découvertes.

Margaret m'a apporté une pierre-étoile, mais tâchez d'en trouver d'autres, toutes me seront utiles.

Le premier morceau a été dérobé au champ de fouilles la nuit dernière, mais Ils n'ont pas pu avoir le second. Je l'ai maintenant bien caché, et Ils ne me le prendront pas. Nous ne savons pas ce qu'Ils comptent faire de ces morceaux, mais nous pensons qu'il doit y en avoir trois.

Adam a disparu aujourd'hui. Il s'est arrêté ici hier soir, mais ce matin, Fergus m'a dit l'avoir vu sortir tard dans la nuit. Adam, ayant peur de l'obscurité depuis cette histoire en Afrique, ne serait jamais sortie de lui-même pendant la nuit et je crains qu'il ne soit tombé dans un piège des gens de Belophegor. Lorne n'est pas encore au courant de la disparition d'Adam, et j'ai peur que le vieil homme ne supporte mal une telle nouvelle.

Tous ces problèmes ont commencé avec l'arrivée de la Française. Je compte la rencontrer ce matin.

Il faut absolument que vous obteniez une pierre-étoile pour vous-même le plus tôt possible, et que vous la portiez toujours sur vous.

Toutes mes salutations à votre père.

Votre Oncle,
Henry Hancock

[19-D]

Henry Hancock
Hancock House
Cannich, Écosse
16 mai 1924

Mon très cher Jacob,

Toutes mes peurs se sont finalement révélées sans fondement. Si mes lettres précédentes semblaient indiquer quelques ennuis, j'espère que vous me pardonnerez. Je réalise maintenant que je me suis laissé emporter par mon imagination. Il n'y a jamais eu aucun danger.

Adam et moi allons retourner en Afrique. Nous partons dès ce matin et l'on ne pourra pas nous joindre pendant un certain temps, mais il n'y a aucune raison de s'alarmer. Nous sommes capables de prendre soin de nous-mêmes. Nous sommes tombés sur une découverte étonnante, mais nous devons re-vérifier tout notre travail précédent.

Toutes mes salutations au reste de la famille.

Votre très attentionné
Henry M. Hancock

[Note : En réalité, cette lettre ne vient pas d'Henry. Les soucis de Jacob sur la sécurité de son oncle sont fondés sur l'évidence que cette lettre est un faux. Adam fut effrayé par quelque chose qu'ils découvrirent en Afrique et rien ne pourrait le persuader de retourner sur ce continent et de rester seul sur le site de leurs fouilles.

chacun de ces lieux se trouve caché un des morceaux du disque de R'lyeh. Les Investigateurs doivent en réunir les trois morceaux et empêcher qu'ils ne tombent entre les mains des Maîtres. Si les Maîtres du Crépuscule d'Argent possèdent ne serait-ce qu'un des morceaux, ils pourront créer un nouveau disque. Si les Investigateurs découvrent le but et l'utilité du disque de R'lyeh et le tiennent à l'écart du peuple serpent, ils recevront chacun 1D6 points de SAN. Le Gardien ne devra pas leur dire trop de choses sur le disque. Il est probable qu'ils ne découvriront la véritable signification du disque que plus tard dans la campagne, au moment où ils découvriront les autres objets recherchés par les Maîtres du Crépuscule d'Argent.

Si les personnages délivrent le bébé des MacRae, ils gagneront chacun 1D10 points de SAN. Tuer Belphegor, MacBain ou Chantraine leur rapportera 1D4 points de SAN pour chacun d'eux. Exorciser le fantôme de Henry leur fera regagner chacun 1D6 points de SAN.

Les Investigateurs n'auront pas le droit de faire entrer des armes en Grande-Bretagne. Toutes les armes à feu seront confisquées à Glasgow. Ils pourront acheter des fusils de chasse si un fermier leur donne la permission écrite de chasser sur ses terres. Ces armes pourront être achetées à Inverness quand les Investigateurs auront séjourné à Cannich suffisamment longtemps pour se lier avec un fermier qui leur signe le papier.

Ce scénario est conçu pour embrouiller les Investigateurs. L'Anglais, Tommy Hayes, travaille réellement pour Scotland Yard, mais la majorité des villageois, y compris le constable, le soupçonnent d'avoir partie liée avec les sorciers. L'aubergiste, Fergus (qui, en secret, est un des sorciers) tentera de se lier d'amitié avec les Investigateurs de façon à pouvoir leur fournir de faux renseignements. Mais si ces derniers se rapprochent trop de la vérité, il les trahira et s'arrangera pour qu'ils soient tués. Le Gardien doit faire en sorte que les Investigateurs ne sachent pas facilement en qui ils peuvent avoir confiance ou non.

LA SITUATION A CANNICH

Henry Montague Hancock, archéologue américain et chasseur de gros gibier, s'est installé dans le petit village écossais de Cannich pour se reposer après d'intéressantes fouilles en Afrique. Son collègue, Adam Chisolm, est devenu fou en Afrique et a besoin d'un endroit sûr pour se reposer. C'est pourquoi ils ont choisi ce petit village écossais retiré et s'y sont installés.

A Cannich, Henry s'est lié avec le docteur MacParlan. Il a lu un manuscrit appartenant au docteur au sujet d'une expérience romaine au Loch Mullardoch, et s'est mis en devoir de localiser le temple d'Aesathog mentionné dans le manuscrit. Henry soupçonnait que l'Aesathog du manuscrit pourrait fort bien être traduit par « Azathoth ».

Deux mois plus tard, ils avaient découvert une ruine sur les rives du Loch Mullardoch et commencé une grande excavation. Ils appelèrent Andrew Kennedy, spécialiste des Pictes ; et ce dernier identifia un grand nombre des objets trouvés comme étant d'origine picte. Ils découvrirent également les restes de soldats romains et d'un certain nombre de gens malformés. Plus important, ils découvrirent un des morceaux du disque de R'lyeh, qu'Henry cacha dans la pièce secrète de sa cave.

Le projet était devenu trop important pour eux, et sur la recommandation de Fergus MacInnes, ils engagèrent les frères MacQuarrie pour creuser sur le site du temple.

C'est à peu près au même moment que Belphegor, Fils de Yog-Sothoth et serviteur du Crépuscule d'Argent, arriva sur les lieux avec l'ordre de trouver le disque de R'lyeh.

Les Maîtres du Crépuscule d'Argent savaient que le disque de R'lyeh avait été perdu près du Loch Mullardoch. L'heure était venue de le retrouver.

Carl Stanford s'arrangea pour que Belphegor obtienne l'aide d'un groupe de sorciers dirigés par Duncan MacBain, un autre Fils de Yog-Sothoth. Dès sa découverte, le disque doit être rapporté en Amérique par Belphegor. Des places, pour lui et deux compagnons, ont déjà été retenues sur un vapeur.

Henry Hancock, ayant compris la nature du temple, a obtenu une pierre en forme d'étoile gravée d'un signe des Très Anciens, pour se protéger. Il s'est également assuré que ses deux fusils à éléphant étaient en bon état de fonctionnement. Son expérience africaine lui a appris à redouter le pire, mais c'est le genre de personne à se préparer au combat plutôt que fuir.

A la découverte du second morceau du disque, les sorciers redoublèrent de zèle et assassinèrent Adam Chisholm pour l'obtenir. Avant de mourir, Adam indiqua aux frères MacQuarrie qu'Henry possédait un autre morceau semblable. Le corps d'Adam fut dissimulé sur le site des fouilles. Puis Henry fut tué à son tour et son corps également dissimulé, mais il ne révéla pas où était caché l'autre morceau. Les sorciers saccagèrent sa maison, mais sans trouver la pièce cachée dans la cave où se trouvait le morceau du disque. C'est alors que le fantôme d'Henry revint et les chassa.

Belphegor ayant échoué à trouver l'autre morceau, Alistair MacGillivray et Anne Chantraine vinrent l'aider. Ducan MacBain s'assura également l'aide de quelques hommes-serpents.

Anne Chantraine procède à un sacrifice rituel pour conserver sa vie et sa jeunesse. Peu de jours après l'arrivée des Investigateurs, l'effet va en disparaître et Anne Chantraine va devoir recommencer. les hommes-serpents ont kidnappé le bébé des MacRae et le gardent, vivant, dans une des cavernes situées derrière la maison de MacBain, pour les besoins d'Anne et de son prochain sacrifice.

Sous le commandement d'Anne, les sorciers continuent de travailler sur le site. Ils garderont l'œil ouvert sur toute personne en rapport avec Henry Hancock, espérant être conduits au morceau manquant. Anne a donné l'ordre qu'aucun effort ne soit ménagé pour retrouver le disque. Toutefois, les sorciers ont peur d'entrer dans la maison d'Hancock à cause du fantôme de Henry.

LA MAISON DE HANCOCK

Rez-de-Chaussée

Salle 1. C'est l'entrée. Il y a un porte-parapluie près de la porte d'entrée, dans lequel se trouve la canne d'Henry. Si les Investigateurs parlent un certain temps avec quelqu'un connaissant les habitudes d'Henry, ils apprendront que celui-ci ne sortait jamais sans sa canne.

Salle 2. C'est un cabinet où se trouvent rangés toutes sortes de vêtements de de manteaux. Tous portent les initiales « HMH » cousues dans la doublure. Le devant de la veste de chasse est muni d'une cartouchière contenant 18 balles pour fusil à éléphant de gros calibre. La cartouchière peut en contenir 20.

Salle 3. C'est le salon. Sur un des murs, on peut voir une photo d'Henry debout près d'un éléphant abattu, quelque part en Afrique. Rien que des choses très ordinaires.

Salle 4. C'est la salle de séjour. Il y a des chaises capitonnées, une

petite table, et une tête de lion au-dessus de la cheminée. Sur le manteau de la cheminée se trouvent trois petits objets rapportés d'Afrique par Henry. Ces objets n'ont rien d'extraordinaire pour un archéologue compétent, mais peuvent sembler étranges à la plupart des gens. Au-dessus de la cheminée se trouve un double ratelier d'arme ; l'un contient un fusil à éléphant de gros calibre, mais l'autre est vide.

Salle 5. C'est la bibliothèque, meublée d'une seule chaise et d'une table. Les murs sont tapissés d'étagères pleines de livres. Un jet réussi de Bibliothèque permettra de voir que quelqu'un a replacé un grand nombre de livres sur les rayons sans aucun souci de classement. Les sections ainsi dérangées sont celles traitant d'occultisme, des sites archéologiques britanniques, et de sorcellerie. Lire un des livres d'occultisme coûtera 1 point de SAN au lecteur et augmentera sa connaissance du Mythe de Cthulhu de 1 %. Il y a 5 de ces livres.

Salle 6. Petit placard à linge sans rien de secret.

Salle 7. C'est un cagibi. Il y a une vieille malle contenant de vieux vêtements. Il y a d'évidentes traces d'une fouille récente.

Salle 8. C'est une chambre à coucher sans mystère.

Salle 9. La salle de bains. La baignoire et les WC semblent être une addition des dernières années.

Salle 10. La cuisine. L'ancien propriétaire préparait sa cuisine dans la cheminée, mais un poêle à charbon a été ajouté ici récemment. Les placards sont bien fournis en nourriture, dont la plus grande partie est maintenant avariée. Ici encore, on trouve les signes d'une fouille hâtive.

Premier Étage

Salle 1. Un hall. Il y a des peintures sur les murs lambrissés. L'un des panneaux de lambris a été forcé, puis remis en place assez soigneusement. Il faut un jet de Trouver Objet Caché pour noter trace de l'effraction. Derrière le panneau mobile, il y a un espace très étroit : c'est là qu'on s'est débarrassé du corps lacéré d'Henry. Sa mort remonte à un certain temps et, de toute évidence, a été due à la torture. Le fantôme d'Henry hante maintenant la maison dans l'espoir de se venger de ses tortionnaires. Mais le fantôme ne peut pas faire la différence entre un homme et un autre. Il attaquera quiconque se trouve seul dans la maison pendant la nuit. Il a une INT de 13 et un POU de 16. Si l'on se trouve en groupe dans la maison pendant la nuit, le fantôme attendra que quelqu'un se sépare des autres pour l'attaquer. Si Jacob Hancock se trouve avec les Investigateurs, ou si ceux-ci arrivent à prouver au fantôme qu'ils ne font pas partie de ses tueurs *et* qu'ils sont envoyés par Jacob, il les laissera tranquilles. Il sera difficile de persuader le fantôme. Si les joueurs découvrent le corps d'Henry et l'enterrent, le fantôme continuera de hanter la maison jusqu'à ce que le morceau du disque de R'lyeh soit également emporté. Se contenter d'emporter le morceau du disque n'apportera pas le repos au fantôme d'Henry. Voir le fantôme coûte 1D8 points de SAN à moins qu'un jet de SAN ne soit réussi, auquel cas on n'en perd que 1D2.

Salle 2; Pièce utilisée comme réserve. On y trouve des caisses, des paquets de vieux vêtements, etc. Rien d'intéressant.

Salle 3. La chambre du propriétaire. Les fouilles ont complètement saccagé cette chambre. Le tapis et le lit ont été mis en lambeaux. Tous les meubles sont renversés. Il y a deux grands trous dans la porte. Ces trous ont été faits par le fusil à éléphant d'Henry, fusil qui est maintenant brisé et à moitié enseveli sous les débris.

Salle 4. Une chambre à coucher ordinaire, inutilisée depuis plusieurs années. Il y a de la poussière sur le lit, une petite table, une chaise. Pas de cendres dans la cheminée.

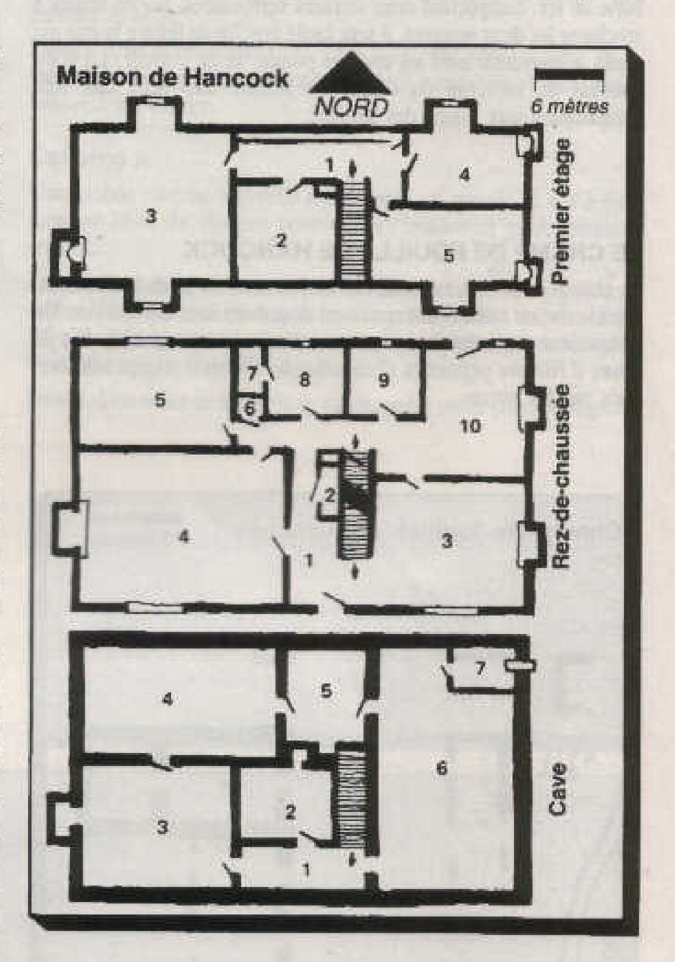
Salle 5. Même chose que Salle 4.

La Cave

Salle 1. Un petit hall. Les murs sont en pierre.

Salle 2. Le bureau. On dirait qu'une tornade est passée par ici. Le bureau est renversé et le sol est jonché de papiers, de crayons, plumes, agrafes, etc. Un coffre-fort mural a été ouvert à coups d'explosifs et est vide. Tout ce qui reste dans cette pièce n'est plus bon qu'à y mettre le feu.

Salle 3. La salle de trophées d'Henry Hancock. Sur les murs se trouvent rangées les têtes d'une cinquantaine d'animaux. Un jet réussi de *Zoologie* indiquera que tous ces animaux sont originaires d'Afrique. Au centre, il y a une vitrine contenant des objets de



Épuiser le Pouvoir

Si le jeteur du sort réussit à vaincre le POU de sa victime sur la Table de Résistance, celle-ci perd 1D6 points de POU, points qui sont transférés au jeteur du sort. La victime récupérera ses points perdus normalement. Les points transférés ne seront utilisables par le jeteur du sort que pendant 24 heures, après quoi ils se dissiperont d'eux-mêmes. lancer ce sort coûte 1D8 points de SAN. Si le jeteur du sort ne gagne pas son combat POU/POU sur la Table de Résistance, il doit perdre lui-même 6 points de POU. Autrement, il ne perd rien.

collection et des médailles frappées au nom d'Henry Hancock. Les murs de cette pièce sont lambrissés de coûteux panneaux de chêne. Un jet réussi de Trouver Objet Caché révélera la porte secrète donnant accès à la salle 8.

Salle 4. C'est une grande salle de travail. Trois grandes tables accueillent des objets rapportés des travaux de fouille d'Henry. Ce ne sont tous que de typiques objets pictes. Les seuls autres meubles sont un établi avec des outils et un tabouret.

Salle 5. Cette salle est vide. La cheminée est propre mais porte encore les traces d'un feu de charbon.

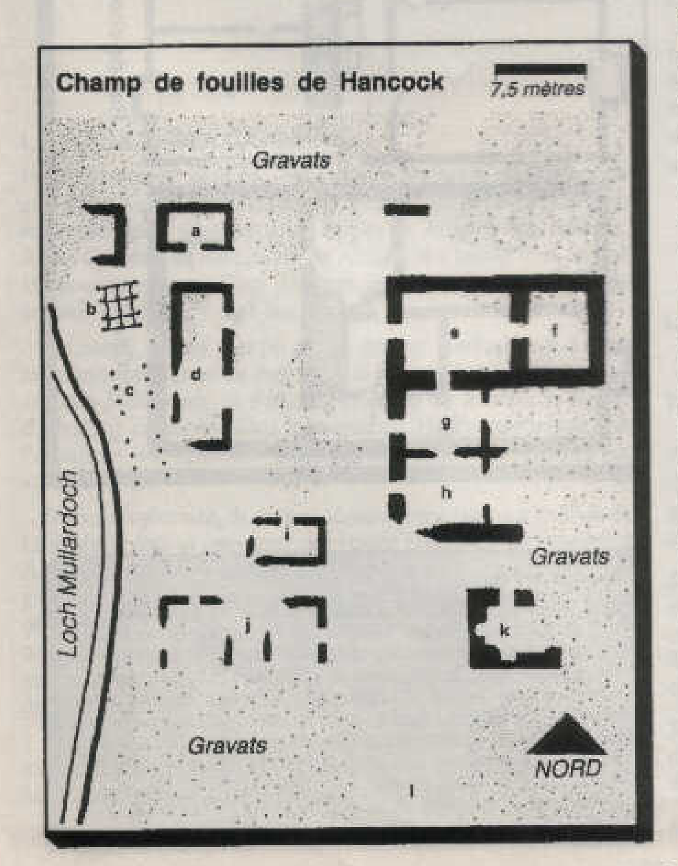
Salle 6. Cette pièce est pleine de vieux objets au rebut, d'outils et de meubles recouverts de housses.

Salle 7. La cave à charbon, à moitié pleine. Les trois ou quatre rats qui s'y trouvent s'enfuiront aussitôt.

Salle 8. C'est la chambre secrète. Sur une petite table se trouve une boîte de fer, comportant deux serrures verrouillées. Si l'on réussit à crocheter les deux serrures, il sera facile ensuite de fendre la cire qui scelle le couvercle avec un couteau pointu, et de l'ouvrir. La boîte contient un morceau du disque de R'lyeh. Les deux clés sont actuellement aux mains des sorciers.

LE CHAMP DE FOUILLE DE HANCOCK

Le champ de fouille est situé sur la rive nord du Loch Mullardoch. Tout le site est maintenant recouvert de gravats issus des travaux. Un campement a été établi, avec une tente sur la rive du loch. Un jet réussi d'*Histoire* permettra d'identifier les objets d'origine romaine, mais pas les autres.



Site A. Ce bâtiment servait de quartiers au chef de la base. Henry Hancock y avait établi lui-même ses quartiers pour diriger les travaux. Il y a deux tables de bois surchargées d'objets, entre autres des armures et des armes de légionnaires romains.

Site B. La tente de Henry Hancock, facilement identifiable aux papiers et affaires personnelles. La tente a subi une fouille en règle, mais peu de choses ont été endommagées. Il y a une pierre en forme d'étoile à cinq branches sous la couchette. Parmi les papiers, il y a la copie d'une page des *Cultes Innommables* :

« Un excellent exemple (de groupes pictes voués au mal) est celui situé près du Loch Mullardoch, en Écosse. Ces Pictes rendaient un culte à l'être connu ailleurs sous le nom de Sultan des Démons, mais, comme en d'autres endroits, les Pictes ne rendaient pas ce culte sans y être invités par des êtres d'une espèce plus ancienne et autrement plus mauvaise. En vérité, je tiens pour un fait établi que ces vestiges datant de l'époque des reptiles pré-humains marchent encore aujourd'hui sur la Terre.

Un autre lieu où de telles créatures pourraient se terrer se trouve en Amérique du Nord, où les Grands Anciens étaient vénérés bien avant l'époque de Colomb. Je pense particulièrement à ces endroits maintenant tenus par les Espagnols, en Californie. (Note de l'Éditeur : ceci fut originellement écrit avant que les U.S.A. ne s'étendent à toute la partie Ouest de l'Amérique du Nord.) »

— *Cultes Innommables*

[22-D]

Site C. Il y avait auparavant deux tentes à cet endroit, mais elles sont maintenant retirées. (Duncan MacBain les a jetées dans le loch pour accréditer l'histoire du départ d'Adam Chisholm, qui aurait fait ses paquets et serait retourné en Afrique.)

Site D. Ce bâtiment servait d'écurie. Enterré dans les gravats dans le coin sud-ouest, se trouve le coprs d'Adam Chisholm.

Side E. Temple de Nyarlathotep. Cet endroit a été particulièrement bien inspecté par les frères MacQuarrie et ne contient plus rien d'intéressant hormis une grande statue de sphinx avec un ovale lisse en guise de visage. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet d'identifier la statue comme l'une des formes de Nyarlathotep.

Site E. Le temple d'Azathoth. Pour apprendre quoi que ce soit de cet endroit, il faudra d'abord le creuser et le dégager. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu ou d'Archéologie permettra alors d'identifier le temple des bas-reliefs qui surplombent les autels. Les ossements de plusieurs humains et de deux grands reptiles (des hommes-serpents) peuvent être trouvés à la suite de fouilles profondes. Deux des hommes pourront être identifiés comme des Romains à leur équipement. Si l'un des membres du groupe connaît le sort de Portail, il pourra identifier qu'une porte magique faisait autrefois partie de la pièce, mais il n'y a aucun moyen de savoir sur quoi elle donnait.

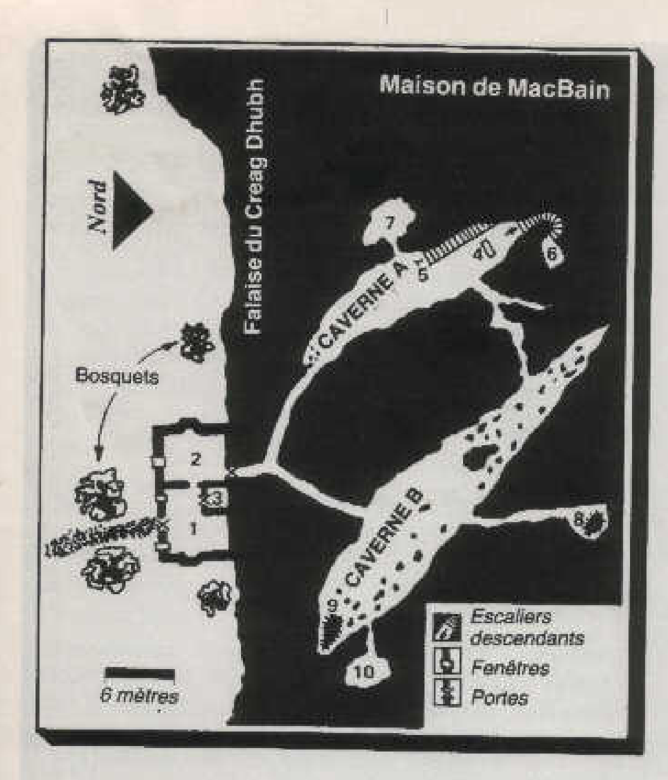
Site G. Les quartiers des Prêtres. Quelques vieux ustensiles et des tessons de poterie pourront être trouvés parmi les gravats, mais rien d'une réelle importance.

Site H. Le Réfectoire du Temple. L'endroit a été nettoyé de tout ce qu'on pouvait y trouver.

Site I. Un entrepôt. Enterré sous les gravats et sous le squelette d'un Romain se trouve un tiers du disque de R'lyeh.

Site J. Casernements. On peut aisément y trouver un certain nombre de tessons de poterie et d'armes non romaines.

Site K. Une tour fortifiée. Au nord sous les gravats, se trouvent



enterrés un grand nombre de squelettes. Tous ne sont pas humains, certains d'entre eux sont des squelettes de grands reptiles (des hommes-serpents).

Site L. Le sentier menant à Cozae Lodge et la route de Cannich.

LA MAISON DE MacBAIN

Le Cottage

Ducan macBain vit dans un cottage aux murs de pierre et au toit de chaume, situé sous une falaise basse sur le versant du Creag Dhubh. Un chemin bien entretenu mène de sa maison au sommet de la montagne. Un embranchement du chemin mène aux bois près de Cozae Lodge.

Point 1. Pièce principale. Une grande table de bois occupe presque toute la place. Elle est jonchée de papiers, de vieux livres, et de divers objets étranges. Les papiers sont rédigés dans le code personnel de Duncan et n'ont de valeur que pour lui. Il y a six vieux livres de magie et d'occultisme. Leur lecture augmente la connaissance de l'occultisme de 25 %. Toutefois, ils ne sont pas assez profonds pour permettre d'augmenter cette compétence au-delà de 50 %. Le septième livre est *La Magie Véritable* de Theopilius Wenn. (Voir *L'Appel de Cthulhu*, p. 64.)

Le seul autre meuble de la pièce est une vieille chaise. (Sous le siège, se trouvent attachés des papiers : une liste de tous les sorciers de Cannich et une lettre de Carl Stanford à Duncan MacBain.)

Point 2. La chambre à coucher de Duncan. Il y a un lit de cuivre délabré avec un couvre-lit et des draps sales. Une vieille armoire en mauvais état se tient contre le mur Nord, dissimulant l'entrée d'un tunnel. Elle contient quelques vêtements appartenant à Duncan, des bougies et une boîte d'allumettes. Sous le lit se trouve une petite boîte contenant un bric-à-brac insignifiant et une montre gravée aux initiales H.M.H.

Point 3. Une petite cuisine, meublée d'un petit poêle à bois, de la vaisselle sale, une douzaine de boîtes de conserves et une demi-bouteille de whisky.

Caverne A

Une grande caverne naturelle transformée en temple. Il y a à tout moment 25 % de chances pour que s'y trouve un garde homme-serpent.

Point 4. Un autel gravé de motifs et souillé de taches brunes. Sa vue coûte 1D3 points de SAN à moins qu'un jet de SAN ne soit réussi, un jet réussi de Mythe de cthulhu révélera que cet autel est dédié à Nyarlathotep, le Chaos Rampant.

Point 5. Une volée de marches de pierre, usées par le passage de pieds

[23-D] **LISTE DES SORCIERS DE CANNICH**

D. MacBain (FYS)	A. MacGillivray (CVI)
F. MacInnes (GPA)	I. MacLennan (CVI)
W. MacMurdo (GPA)	Margaret Macnair (GPA)
T. Hayes (GPA)	A. MacQuarrie (CVI)
J. MacQuarrie (GPA)	Willie Wasle (GPA)

Texte d'une lettre de Carl Stanford à Duncan MacBain. Sans date ni adresse de l'expéditeur.

Cher Monsieur MacBain,

Cette lettre vous servira d'introduction auprès de Belphegor, membre inestimable de notre ordre. Nous vous l'envoyons pour vous aider dans votre recherche du disque de R'lyeh.

Continuez à surveiller les Américains. Ils peuvent tomber sur le disque à n'importe quel moment. S'ils le trouvent, il faudra prendre soin d'eux.

J'espère que vous aurez bientôt trouvé le disque. Votre voyage de retour a été préparé par nos hommes de Londres. Il faut que vous soyez tous les deux sur ce bateau quand il prendra la mer.

Suivez les ordres de Belphegor comme vous suivriez les miens. Gloire aux dieux ! Yog-Sothoth Neblod Zin.

Confiant en vos compétences,
Carl Stanford.

[23-D]

LISTE DES PERSONNAGES NON-JOUEURS SELON LEUR LOCALISATION

Cannich

Alliés potentiels

Tommy Hayes, Auberge de la tête Royale, membre de Scotland Yard, s'est infiltré parmi les sorciers pour enquêter sur Belphegor.

Augus MacNair, un fermier dont la sœur s'est jointe aux sorciers.

Sandy MacNail, le constable local.

Rab MacRae, le mari d'Elizabeth, un fermier.

Renseignements

Andrew Kennedy, Auberge de la Tête Royale, archéologue et spécialiste des Pictes.

Tammas MacIvar, postier local.

Jamie MacNab, propriétaire du seul magasin du village.

Dr Lorne MacParlan, le médecin local, un érudit.

Elizabeth MacRae, la mère du bébé kidnappé.

Sorciers

Anne Chantraine, véritable chef des sorciers, Maître du Crépuscule d'Argent.

Alistair MacGillivray (CVI), Auberge de la Tête Royale, enseignant.

Fergus McInnes (GPA), propriétaire de l'auberge de la Tête Royale.

Ian MacLennan (CVI), le plus riche fermier de l'endroit.

Wully MacMurdo (GPA), la brute du village.

Margaret MacNair (GPA), serveuse à l'auberge.

Wille Wassle (GPA), un fermier devenu fou.

Cozae Lodge

Renseignements

Sandy MacBean, un berger.

Ian MacDonald, un fermier.

Inverness

Renseignements

Père Andrew MacBride, un prêtre Catholique.

Liatre

Renseignements

Rabbie MacLaren, un trappeur.

Sorciers

Andrew MacQuarrie (CVI), fermier.

Jamie MacQuarrie (GPA), frère d'Andrew, fermier.

Maison de MacBain

Sorciers

Belphegor (FYS), chef apparent des sorciers.

Duncan MacBain (FYS), chef des sorciers derrière Anne Chantraine.

innombrables. L'escalier mène à une porte secrète près des pierres levées, au sommet de la montagne. Deux hommes-serpents gardent le passage d'en haut 75 % du temps. S'ils détectent des intrus, ils utiliseront leurs rayons de mort depuis le haut de l'escalier, jusqu'à ce que de l'aide arrive.

Point 6. Une étroite volée de marches descendant dans les profondeurs de la terre. Ces marches mènent aux quartiers d'habitation du peuple serpent et à un gigantesque complexe de tunnels qui s'étend sur des kilomètres. On y trouvera 7 hommes-serpents 75 % du temps.

Point 7. Cette caverne est jonchée d'innombrables ossements humains : les restes des victimes sacrifiées par le peuple serpent. Dans le coin Sud se trouve une caisse de bois garnie de couvertures, le bébé, vivant, des MacRae se trouve dans cette caisse. (Si les Investigateurs tardent trop, le Gardien peut décider de les faire arriver trop tard, auquel cas ils trouveront le corps du bébé parmi la litière d'ossements.) Si les Investigateurs ne fouillent pas cette caverne, le bébé se mettra à pleurer pour attirer leur attention.

Caverne B

Une grande caverne naturelle, obscurcie par de nombreux stalagmites et stalactites. Elle est normalement vide.

Point 8. Un tunnel aux parois recouvertes de vase, descendant presque à la verticale. Si les hommes-serpents détectent des intrus, ils appelleront un chthonien qui arrivera soit par ce tunnel, soit par le tunnel n° 9. Si les Investigateurs tentent de s'engager dans l'un de ces tunnels, ils recontreront le chthonien, qu'il ait été appelé ou non.

Point 9. Un tunnel profond avec de légères traces de vase sur le bord Nord-Ouest. (Voir Point 8.)

Point 10. Une petite caverne avec un ratelier d'armes contenant 1D2 rayons de mort et un tas de viande séchée. Il s'agit de chair humaine et quiconque découvre ce fait par un jet réussi de Zoologie, , doit réussir un jet de SAN ou en perdre 1D2 points. Si les sorciers sont en possession de morceaux du disque de R'lyeh, c'est ici qu'ils les auront cachés.

Notes sur les cavernes pour le Gardien

Les hommes-serpents ne s'attendent pas à une invasion de leurs cavernes et ne seront pas en état d'alerte. Toutefois, si un quelconque membre du groupe des Investigateurs manquait un jet de Discrétion ou faisait carrément du bruit (par exemple, un hurlement en manquant un jet de SAN), les hommes-serpents seraient avertis et tenteraient de tendre une embuscade au groupe. Dans tous les cas, l'homme-serpent N° 7 appellera le chthonien aussitôt qu'il suppose des ennuis. Il évitera le combat direct et tentera de lancer des sorts. Les 9 autres attaqueront sans se soucier des risques qu'ils prennent, car ils comptent sur le sort de Résurection de l'homme-serpent N° 7 au cas où ils mourraient. Ces 9 autres sont un exemple de la dégénérescence de leur race et n'ont qu'une faible INT.

RENSEIGNEMENTS

Renseignement 1. Dans les archives du *Daily Mail*, un article annonce l'arrivée d'Afrique de Henry M. Hancock et son intention de s'installer dans les environs. Adam Chisholm, son collègue, demeurera avec lui pour se reposer après avoir souffert d'une dépression en Afrique. Cet article est la copie d'un autre article écrit pour la Société géographique de Londres.

Renseignement 2. Le *Soleil* publie un article prétendant être une interview d'Adam Chisholm, l'explorateur africain. L'article relate

l'histoire d'une rencontre avec de gigantesques vers suceurs de sang.

Renseignement 3. L'employé aux écritures ne possède que deux actes récents d'achat de terre dans les environs de Cannich. Le premier est au nom de Henry M. Hancock, l'autre au nom de Linda MacArthur. Les deux propriétés appartenaient auparavant à la Couronne. Un siècle plus tôt, elles appartenaient à une famille nommée MacArthur, mais étaient retournées à la Couronne pour arriéré de taxes.

Renseignement 4. Une affiche sur le mur de la poste. C'est un avis de recherche sur un homme se faisant appeler Belphegor. On le recherche pour meurtre et kidnapping. Une récompense de 250 livres est promise pour tout renseignement pouvant aider à sa capture.

Tous ces renseignements ne peuvent être obtenus que si les Investigateurs les recherchent aux bons endroits, à Iverness.

Renseignements livresques

Les renseignements suivants sont trouvables à la Bibliothèque d'Inverness si les personnages réussissent un jet de Bibliothèque.

Renseignement 1. A propos de « sorcellerie ». Il n'y a presque pas d'exemples de sorcellerie rapportés dans les Western Highlands au cours des 400 dernières années. En mars 1620, Anne de Chantraine fut arrêtée et accusée de sorcellerie dans la ville d'Inverness. Elle avait 17 ans, elle était vive, intelligente et exceptionnellement jolie.

Anne resta un an en prison avant d'être torturée trois fois. Les trois interrogatoires eurent lieu après qu'elle ait fait une complète confession de ses actes mauvais. Elle resta encore un an en prison puis fut menée au bûcher le 18 octobre 1622. Le prêtre qui était présent à l'exécution déclara que « la prisonnière était stupide, qu'elle ne comprenait pas ce qu'elle disait, quoique par moment son esprit semblât tout à fait normal. Une fille si laide et si mauvaise méritait de mourir. Sa prétendue folie ne m'a pas trompé un seul instant. »

Renseignement 2. A Edinburgh, en 1745, Anne de Chantraine, une jeune fille de moins de vingt ans fut arrêtée sur une accusation de sorcellerie. Elle fut relâchée un peu plus tard dans la même année sur l'ordre d'un magistrat local, un pair.

Ces deux récits se trouvent dans deux volumes différents. Pour remarquer ces renseignements, il faudra naturellement que le nom de Chantraine soit familier aux Investigateurs. La bibliothèque d'Inverness est petite et principalement axée sur le folklore au sujet du proche Loch Ness ; elle a peu d'autres choses à offrir.

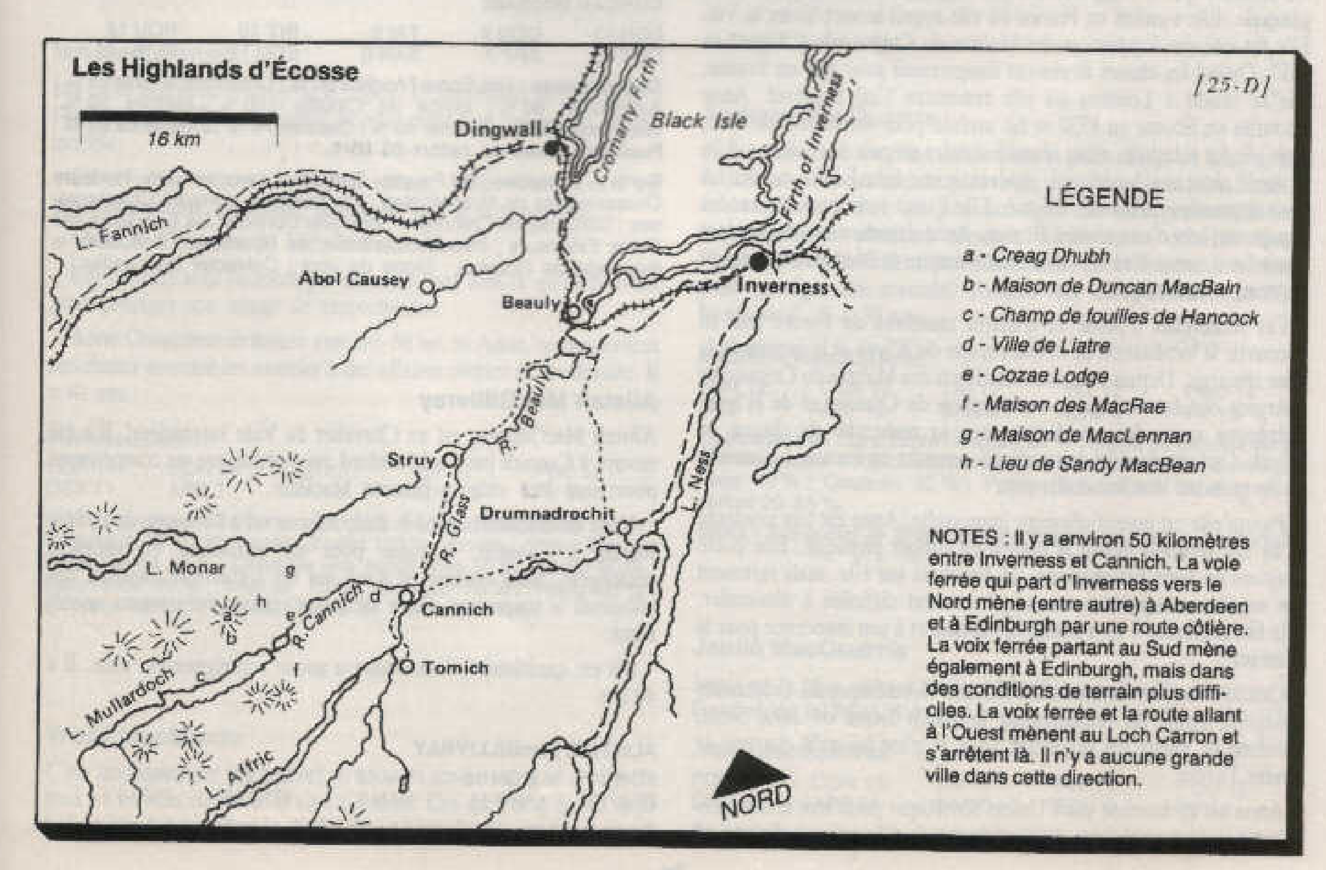
LES PERSONNAGES

La plupart des gens qui vivent autour de Cannich ne s'intéressent pas aux étrangers et n'auront rien, ou presque, à voir avec eux. peu sont au courant des récents événements impliquant Henry Hancock. Une liste est faite de ces gens-là. Ils peuvent soit aider les Investigateurs, soit leur nuire. Le Gardien peut ajouter des personnages à cette liste. Chaque nom sera suivi du lieu de résidence de la personne et d'un bref commentaire. Des renseignements plus détaillés suivront la liste.

La première liste répartit les personnages géographiquement, avec des sous-divisions indiquant si le personnage est un allié potentiel, une simple source de renseignement, ou un sorcier.

La seconde est une liste alphabétique des personnages par classe.

La troisième est une liste des personnages par classe, mais comprenant toutes les caractéristiques et des notes personnelles.



PERSONNAGES

Belphegor

C'est le chef apparent de l'assemblée de sorciers. Il a été envoyé à Cannich pour retrouver le disque de R'lyeh. C'est un Fils de Yog-Sothoth. Sous sa veste, il porte constamment un couteau dans un fourreau d'épaule. Carl Stanford a promis de lui enseigner le sort Voler la Vie dès que le disque serait retrouvé. Il a 43 ans.

BELPHEGOR

FOR 9	CON 11	TAI 10	INT 14	POU 16
DEX 12	APP 16	SAN 0	EDU 18	PV 11

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 90 % ; Lire/Écrire le Latin 80 % ; Lire/Écrire le Français 50 % ; Lire/Écrire l'Italien 100 %; Parler Anglais 70 % ; Parler Latin 60 % ; Parler Français 30 % ; Parler Italien 90 % ; Archéologie 75 % ; Astronomie 70 % ; Mythe de Cthulhu 100 % ; Histoire 50 % ; Occultisme 90 % ; Écouter 80 % ; Conduire une automobile 35 % ; Se cacher 45 % ; Discrétion 75 % ; Éloquence 95 % ; Dague 75 % ; Lancer une dague 90 %.

Sorts : Déflégration Mentale ; Invoquer/Contrôler Byakhee ; Contacter Chthonien ; Contacter le Peuple Serpent ; Contacter les Profonds ; Appeler Yog-Sothoth ; Contacter Nyarlathotep ; Contacter Cthulhu ; Création de Portail ; Terrible Malédiction d'Azathoth ; Flétrissement ; Signe de Voor ; Signe des Anciens.

Anne Chantraine

Anne Chantraine est apparemment une jeune Française d'une grande beauté. Elle a remplacé Belphegor à la tête des sorciers. Elle vit à Cannich avec Ian MacLennan.

Anne est née en Écosse en 1603. Elle fut arrêtée à l'âge de 17 ans pour pratique de sorcellerie, mais réussit à s'échapper avec l'aide de ses associés qui la remplacèrent par une fille de même apparence générale. Elle s'enfuit en France où elle apprit le sort Voler la Vie. Elle fut une des fondatrices des Maîtres du Crépuscule d'Argent en 1657. Quand les choses devinrent dangereuses pour elle en France, elle se rendit à Londres où elle rencontra Carl Stanford. Anne retourna en Écosse en 1730 et fut arrêtée pour sorcellerie en 1745, mais elle fut relâchée, ayant réussi à séduire un pair du royaume. Elle se rendit alors aux Amériques, espérant y voir John Scott ; mais ce fut pour apprendre qu'il avait été tué. Elle l'avait rencontré des années auparavant lors d'une visite à Boston. Anne demeura cachée pendant plusieurs dizaines d'années et étudia l'histoire et l'occultisme pour en apprendre davantage.

Les recherches d'Anne et d'autres membres de l'ordre leur fit découvrir la localisation de la cité perdue de R'lyeh et le moyen de la faire ressurgir. Depuis lors, tous les efforts des Maîtres du Crépuscule d'Argent ont été voués à la restauration de Cthulhu et de R'lyeh. Belphegor ayant des problèmes dans sa recherche du disque de R'lyeh, Carl stanford lui demanda de se rendre en Écosse, à Cannich, et de prendre le commandement.

Puisqu'elle est potentiellement immortelle, Anne est très prudente et ne fait rien qui puisse la mettre en danger physique. Elle porte toujours un petit automatique .22 dissimulé sur elle, mais rarement des munitions supplémentaires qui seraient difficiles à dissimuler. Elle fait confiance à sa jeunesse apparente et à son innocence pour la protéger.

Quand Stanford voulut établir l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent, Anne lui recommanda la vieille ferme de John Scott. Stanford fit mieux : il ressuscita Scott et c'est lui qu'il chargea de fonder l'ordre.

Anne est recherchée par l'Union Soviétique pour être interrogée. Elle a tué deux soldats et s'est enfuie pendant la prise de Petrograd (Saint Petersburg) en 1917. Elle a 317 ans bien qu'elle semble n'en avoir que 17.

ANNE CHANTRAINE

FOR 10	CON 10	TAI 9	INT 17	POU 16
DEX 14	APP 17	SAN 0	EDU 35	PV 10

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 50 % ; Lire/Écrire le Français 100 % ; Lire/Écrire l'Allemand 65 % ; Lire/Écrire le Latin 95 % ; Lire/Écrire le Russe 50 % ; Lire/Écrire l'Arabe 85 % ; Lire/Écrire le Grec 80 % ; Parler Anglais 60 % ; Parler Français 100 % ; Parler Allemand 50 % ; Parler Russe 70 % ; Parler Latin 90 % ; Parler Arabe 70 % ; Parler Grec 35 % ; Archéologie 95 % ; Astronomie 75 % ; Mythe de Cthulhu 100 % ; Premiers soins 90 % ; Histoire 100 % ; Droit 75 % ; Bibliothèque 100 % ; Linguistique 80 % ; Dessiner une carte 75 % ; Discrétion 90 % ; .22 automatique 90 % (1D6 points de dommages — balles enchantées) ; Couteau 80 % (elle n'en porte pas normalement sur elle).

Sorts : Tous les sorts de l'*Appel de Cthulhu* ; Épuiser le Pouvoir ; Voler la vie ; Déflagration Mentale.

Duncan MacBain

Duncan MacBain est un Fils de Yog-Sothoth et un ami personnel de Carl Stanford. Ils correspondent régulièrement. Duncan dirigeait les sorciers avant l'arrivée de Belphegor.

Les villageois considèrent MacBain comme un vieux fou. Il vit seul sur le Creag Dhubh dans une petite maison en pierre au toit d'ardoise. Sa maison donne sur les cavernes des hommes-serpents.

MacBain s'est lié d'amitié avec les quelques hommes-serpents restant sur les lieux et peut compter sur leur aide en cas de besoin.

MacBain erre souvent dans la forêt avec son fusil de chasse. Il quitte rarement sa maison sans l'emporter. Il le prend même quand il va à Cannich s'approvisionner. Il a 74 ans.

DUNCAN MacBAIN

FOR 13	CON 8	TAI 9	INT 10	POU 12
DEX 10	APP 7	SAN 0	EDU 12	PV 9

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 60 % ; Lire/Écrire le Latin 25 % ; Astronomie 80 % ; Mythe de Cthulhu 100 % ; Histoire 50 % ; Occultisme 75 % ; Écouter 40 % ; Discuter 70 % ; Éloquence 80 % ; Fusil de chasse de calibre 20 60 %.

Sorts : Contacter le Peuple Serpent ; Invoquer les Horreurs Chasseresses de Nyarlathotep ; Contrôler les Horreurs Chasseresses ; Contacter un Chthonien ; Invoquer/Contrôler les Serviteurs des Dieux Extérieurs ; Invoquer/Contrôler les Byakhees ; Concocter le Breuvage de l'Espace ; Signe de voor ; Contacter les Goules.

Alistair MacGillivray

Alistair MacGillivray est un Chevalier du Vide Intersidéral. Il a été envoyé à Cannich par Carl Stanford qui a pensé que ses compétences pourraient être utiles à Duncan MacBain.

Venu de Galashiles dans le Sud, Alistair vit à l'auberge de la Tête Royale à Cannich. Il passe pour un instituteur en vacances prolongées, mais comme ce n'est pas un highlander, nombre des villageois le suspectent d'être mêlé aux récents événements mystérieux.

S'il est questionné, il ne donnera aucun renseignement utile. Il a 40 ans.

ALISTAIR MacGILLIVRAY

FOR 11	CON 15	TAI 12	INT 15	POU 16
DEX 12	APP 11	SAN 0	EDU 15	PV 14

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 75 % ; Lire/Écrire le Latin 45 % ;

Lire/Écrire le Français 40 % ; Parler Français 25 % ; Archéologie 15 % ; Mythe de Cthulhu 65 % ; Histoire 60 % ; Bibliothèque 80 % ; Dessiner une Carte 70 % ; Conduire une Automobile 30 % ; Discrétion 50 % ; Marchandage 50 % ; Crédit 50 % ; Nager 60 % ; Couteau 75 %.

Sorts : Appeler Azathoth ; Terrible Malédiction d'Azathoth ; Déflagration Mentale.

Fergus MacInnes

Fergus est ambitieux et désire le pouvoir sur ses concitoyens. Il s'est joint aux sorciers, il y a peu de temps, espérant que cela pourrait servir ses ambitions. C'est le propriétaire de l'auberge de la Tête Royale, à Cannich.

Fergus ne laissera rien, ni personne, menacer ses ambitions. Il est prudent et n'attaquera que si les chances sont de son côté et dans des conditions telles qu'aucun soupçon ne pèsera sur lui. Il ne veut pas être soupçonné par les villageois.

Fergus tentera de se lier avec quiconque descend à son auberge. Il pourra ainsi renseigner les sorciers sur les activités des Investigateurs.

Si on le questionne sur Henry Hancock, il dira que M. Hancock et son ami sont retournés en Afrique pour autant qu'il le sache. Il prétend que tous les ennuis actuels sont causés par les quelques loups qui continuent à vagabonder dans cette partie des Highlands. Il a 37 ans.

FERGUS MacINNES

FOR 15	CON 12	TAI 14	INT 10	POU 10
DEX 10	APP 9	SAN 0	EDU 5	PV 13

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 25 % ; Comptabilité 35 % ; Chimie 25 % ; Mythe de Cthulhu 50 % ; Occultisme 75 % ; Analyser une Saveur 50 % ; Éloquence 75 % ; Poing 65 % ; Bâton 60 %.

Ian MacLennan

Ian est le plus riche fermier de la région. Il est membre de la chorale à l'église locale, l'Église d'Écosse et on le considère comme un citoyen modèle.

C'est lui qui héberge le fou du village, Willie Wassle, et il est considéré comme un grand humaniste par la communauté.

C'est un Chevalier du Vide Intersidéral.

Les sorciers sont financés par lui et ils font tout ce qu'ils peuvent pour protéger son image de respectabilité.

Anne Chantraine demeure avec lui. Ni lui, ni Anne, ne conservent des choses pouvant les associer à des affaires sortant de l'ordinaire. Il a 41 ans.

IAN MacLENNAN

FOR 14	CON 15	TAI 13	INT 10	POU 10
DEX 11	APP 7	SAN 0	EDU 10	PV 14

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 50 % ; Comptabilité 35 % ; Botanique 75 % ; Mythe de Cthulhu 100 % ; Écouter 55 % ; Trouver Objet Caché 30 % ; Conduire une Automobile 50 % ; Crédit 90 % ; Éloquence 60 % ; Chanter 75 % ; Grimper 75 % ; Poing 65 % ; Couteau 85 % ; Fusil de chasse de calibre 20 70 %.

Wully MacMurdo

C'est physiquement le plus fort de tous les sorciers et il se charge de tous les travaux de force. Il vit à Cannich. Dès qu'il sent qu'on va se battre, il se fabrique un gourdin en brisant un meuble ou en arrachant une branche d'arbre. Il n'ira pas au village de Craskie. Si on le questionne sur les événements étranges, il débitera des histoires à propos de loups-garous qui seraient responsables de tout. Il est impossible de lui faire trahir les sorciers. C'est un Gardien de la Porte d'Argent. Il a 28 ans.

WULLY MacMURDO

FOR 18	CON 16	TAI 15	INT 9	POU 8
DEX 10	APP 6	SAN 0	EDU 3	PV 16

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 15 % ; Zoologie 10 % ; Écouter 80 % ; Trouver Objet Caché 35 % ; Suivre une Piste 15 % ; Se Cacher 35 % ; Discrétion 50 % ; Mythe de Cthulhu 21 % ; Gourdin 70 % ; Poing 80 %.

Margaret MacNair

Margaret est la serveuse de l'auberge de la Tête Royale. Elle est tombée amoureuse de Henry Hancock et lui a fourni une pierre en forme d'étoile portant le Signe des Anciens. Quand elle s'est rendu compte que son amour n'était pas partagé, elle l'a donné aux sorciers. Mais sa mort l'a rendue temporairement folle. Elle a perdu tout souvenir d'Henry et tombe en catatonie dès que le nom de ce dernier est prononcé.

Margaret ne trahira pas les sorciers consciemment. Mais quelqu'un possédant la compétence de Baratin pourrait par ruse l'amener à révéler des choses, tant que le nom d'Henry n'est pas prononcé. Elle a 23 ans.

MARGARET MacNAIR

FOR 12	CON 12	TAI 10	INT 11	POU 12
DEX 14	APP 12	SAN 20	EDU 4	PV 11

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 30 % ; Comptabilité 25 % ; Premiers Soins 60 % ; Écouter 50 % ; Trouver Objet Caché 30 % ; Gourdin 50 %.

Sorts : Signe des Anciens.

Andrew MacQuarrie

Andrew vit avec son frère Jamie dans le petit village de Liatrie. Les deux frères sont des membres dévoués du groupe de sorciers, mais ils ont tendance à être un peu sauvages. Ils sont personnellement responsables de plusieurs meurtres, entre autres celui de Henry Hancock. Tous n'étaient pas nécessaires. Ils utiliseront la violence pour protéger les sorciers. Andrew est un Chevalier du Vide Intersidéral. Il a 30 ans.

ANDREW MacQUARRIE

FOR 12	CON 14	TAI 12	INT 12	POU 14
DEX 11	APP 12	SAN 0	EDU 4	PV 13

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 20 % ; Mythe de Cthulhu 40 % ; Premiers soins 50 % ; Occultisme 50 % ; Écouter 55 % ; Suivre une Piste 40 % ; Couteau 60 % ; Poing 70 % ; Fusil de chasse de calibre 20 65 %.

Sorts : Concocter le Breuvage de l'Espace ; Création de Portail.

Jamie MacQuarrie

Jamie est le frère cadet d'Andrew MacQuarrie. Il a 27 ans et c'est un Gardien de la Porte d'Argent.

JAMIE MacQUARRIE

FOR 13	CON 13	TAI 12	INT 11	POU 12
DEX 12	APP 11	SAN 0	EDU 6	PV 13

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 30 % ; Mythe de Cthulhu 20 % ;

Occultisme 25 % ; Zoologie 40 % ; Discrétion 90 % ; Archéologie 10 % ; Couteau 65 % ; Poing 80 % ; Fusil de chasse de calibre 20 50 %.

Willie Wassle

Willie est complètement fou. Il ne cesse de bavarder sur Azzadod le Grand. Il suffit de l'écouter pendant quelques secondes pour être convaincu qu'il devrait être enfermé.

Willie vit dans une cabane située derrière la grange de Ian MacLennan. Ian prend soin de lui et le juge inoffensif.

Willie est totalement dévoué à Anne Chantraine et il lui a promis qu'il n'invoquerait Azathtoth que si quelque chose lui arrivait. Si Anne est capturée ou blessée, Willie appellera Azathoth dès qu'il fera nuit.

Willie possède un bâton enchanté dans sa cabane. Le vieillard le prend chaque fois qu'il sort la nuit. Willie a 62 ans.

WILLIE WASSLE

FOR 9	CON 8	TAI 10	INT 12	POU 7
DEX 12	APP 5	SAN 0	EDU 6	PV 9

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 30 % ; Mythe de Cthulhu 100 % ; Occultisme 90 % ; Écouter 50 % ; Discrétion 75 % ; Gourdin 60 %.

Sorts : Appeler Azathoth ; Enchanter un Bâton ; Signe des Anciens.

Le Peuple Serpent

Tous ont des écailles leur donnant 1 point d'armure. Leurs morsures font 1D8 points de dommages. Elles injectent un poison de puissance égale à la CON de l'homme-serpent.

Voir un homme-serpent coûte 1D6 points de SAN à moins qu'un jet de SAN ne soit réussi, auquel cas il n'en coûte rien.

L'homme-serpent N° 7 est le seul à connaître des sorts, mais il connaît tous les sorts de *l'Appel de Cthulhu*. Les autres ne sont que des gardes dégénérés. Ils demeurent en contact avec d'autres groupes d'hommes-serpents et, si le temps leur en est donné, des renforts du peuple serpent pourront arriver au Creag Dhubh.

Le chef des hommes serpents (le N° 7) est un monstre à la peau visqueuse et marbrée, au long cou et à la tête ressemblant à celle de quelque grande vipère et à la queue en forme de fouet. Il porte constamment une robe mouchetée. Les écailles de ses mains sont très fines, et ses doigts n'ont que des amorces de griffes. Ses gardes, par contre, ne sont que des créatures naines, lourdaudes et maladroites. Ils ont un air anthropomorphe comme s'ils avaient été croisés avec des hommes. Ce sont presque des quadrupèdes et l'homme serpent N° 7 les domine tous de sa taille.

La science secrète des hommes serpents leur a fourni une arme excellente : leur rayon de mort. Tous les hommes serpents en sont armés. Cette arme est faite en cristal bleuâtre et scintille étrangement quelle que soit la lumière. Elle est munie d'une poignée torsadée, mal commode pour une main humaine. La poignée est surmontée d'une grande ampoule de verre bleu veiné de mauve et six fines baguettes argentées pointent en avant de l'arme, formant une sorte de fût. L'ampoule contient un liquide argenté, ressemblant un peu au mercure. Quand on tire avec cette arme, des étincelles et des crépitements de lumière s'en échappent pour fondre droit sur la cible. La victime subit des dommages égaux à 30 moins sa CON. Si la victime possède une quelconque armure, celle-ci peut absorber une partie de la force du rayon. Par exemple : si le rayon de mort touche un personnage ayant une CON de 18, ce dernier subira 30 − 18 = 12 points de dommages. L'arme peut tirer 20 fois avant de devoir être rechargée avec le liquide gris. Si un homme essaie de se servir de cette arme, ses chances de base ne sont que de 5 %. Ces armes n'ont que 4 points de solidité et se brisent donc facilement.

Le Chthonien

Le chef des hommes serpents peut contacter ce Chthonien et l'invoquer à son aide. Si on manque son jet de SAN en voyant cette créature, on perd 1D20 points de SAN ; un jet réussi en coûte tout de même 1; Le Chthonien peut se régénérer au rythme de 5 PV par round. Il peut attaquer 1D8 fois par round. Il a 5 points d'armure. Le Chthonien est un monstre complexe, et il est conseillé au Gardien de relire toutes ses caractéristiques et compétences dans l'Appel de Cthulhu, page 39.

CHTHONIEN

FOR 90	CON 41	TAI 45	INT 26	POU 16
DEX 10	Mvt 6/1			PV 43

Armes : Tentacule 75 % (2D6+5D6) ; Écrasement 80 % (5D6).

Henry Hancock

Henry est maintenant un fantôme. Quand il se manifeste, il apparaît sous une forme semi-transparente, avec ses blessures ouvertes (dues à la séance de torture) laissant s'égoutter un sang spectral. Ses jambes sont invisibles, toute la partie inférieure de son corps se perdant dans un tourbillon de vapeur. Voir le fantôme coûte 1D8 points de SAN. Si le jet de SAN est réussi, il en coûte quand même 1D2. Quand Henry attaque, il bondit brusquement en avant et semble s'agripper à

LES HOMMES SERPENTS

	nombre d'Hommes Serpents									
	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*
FOR	13	13	8	13	11	12	11	12	16	11
CON	8	10	11	9	10	13	18	13	12	17
TAI	5	7	6	5	5	4	11	6	7	6
INT	8	9	8	7	9	7	20	7	5	4
POU	9	9	10	9	9	9	18	7	11	13
DEX	14	14	11	10	11	11	16	10	10	12
PV	7	9	9	7	8	9	15	10	10	12
Morsure	35 %	35 %	40 %	35 %	45 %	50 %	75 %	35 %	35 %	60 %
Dommages	1D8	1D8	1D8-1D6	1D8	1D8-1D6	1D8-1D6	1D8	1D8	1D8	1D8
Rayon	40 %	45 %	40 %	35 %	45 %	35 %	95 %	35 %	25 %	20 %

Note : tous les hommes serpents injectent un poison dont la puissance est égale à la CON de l'homme serpent au moment où il mord.

sa victime. Chaque round, Henry opposera son POU à celui de sa victime sur la Table de Résistance. Si Henry vainc le POU de sa victime, elle en perd 1D3 points. Si c'est elle qui gagne, c'est le fantôme qui perd 1D3 points de POU. Au même moment, à chaque round d'attaque du fantôme, la victime reçoit 1D3 points de dommages qui apparaissent magiquement comme des blessures, là où les griffes fantomatiques d'Henry l'ont touchée. Si le POU d'Henry est réduit à 6 ou moins, ou s'il ne réussit pas à vaincre le POU de son adversaire pendant 3 rounds consécutifs, le fantôme se retirera le temps de regagner ses points de POU, pour pouvoir attaquer à nouveau. Henry a une INT de 16 et un POU de 16.

Andrew Kennedy

Andrew est un archéologue d'Edinburgh. C'était un ami d'Henry Hancock et d'Adam Chisholm. Andrew restera encore quelques jours seulement à l'auberge de la Tête Royale. Il a peur de disparaître à son tour s'il reste plus longtemps.

Il pourra parler aux Investigateurs du travail que lui, Henry et Adam avaient entrepris. Le site des fouilles est situé sur la rive nord du Loch Mullardoch. C'est Henry et Adam qui ont découvert ce site, guidé par un manuscrit en latin qu'Henry avait découvert à Inverness. (Andrew possède la transcription d'une partie du manuscrit sur l'expédition romaine, mais ne la montrera aux Investigateurs qu'avec réticence.) Il les dirigera vers Ian MacDonald, qui les dirigera lui-même vers le site des fouilles.

Henry pensait pouvoir découvrir le temple d'Acsathog mentionné dans le manuscrit. Ils trouvèrent traces de Pictes, mais rien de vraiment précis jusqu'à un certain jour... et ils devaient disparaître peu après. Ce jour-là, ils déterrèrent deux squelettes humains avec des restes d'armes et d'armures romaines. Ils découvrirent également plusieurs squelettes de grands reptiles totalement inconnus. Plus tard dans la nuit, ils virent une énorme créature, comme une pieuvre couverte de vase, sur la rive du loch. Ils en furent très troublés. Ils arrêtèrent les travaux et Henry écrivit en Amérique. Le même jour, Henry décrocha ses deux fusils à éléphant et en proposa un à Andrew, mais ce dernier préféra retourner en ville.

C'est peu de jours après qu'Henry et Adam devaient disparaître.

Andrew a peur. Il est sur le point de retourner à Edinburgh. Il partira dès qu'il aura fini de rédiger ses notes sur leurs travaux. Il craint d'oublier des détails s'il remet ce travail à plus tard.

Sandy MacBean

Sandy garde ses moutons sur les pentes du Creag Dhubh. Il est amical et prêt à rendre service.

Il porte un médaillon en forme d'étoile à cinq branches gravé d'un mystérieux symbole. Il tient ce médaillon de son grand-père, qui le tenait lui-même de son père. Ils lui disaient qu'il serait en sécurité tant qu'il le porterait et ça a marché jusqu'à maintenant. Le médaillon de Sandy contient un Signe des Anciens.

A quiconque l'écoute, Sandy racontera des histoires au sujet d'hommes-serpents qui sont de grands magiciens et sorciers. Ces créatures vivent dans des cavernes situées sous la montagne et on en trouve aussi dans la forêt de Glenncannich. Dernièrement, ils se sont montrés plus actifs que d'habitude, bien que leur nombre ait diminué. Il y a quelques jours, Sandy a vu un homme-serpent parler au vieux Duncan MacBain et à une belle jeune femme.

Sandy sait où se trouve le site de fouilles de Hancock, mais il n'y va jamais. Il peut également donner la direction de la maison de MacBain et du cercle de pierres levées sur le Creag Dhubh.

Sandy a entendu dire que des fermiers ont perdu des moutons à cause de loups ou de cheins sauvages, mais jusqu'à maintenant les siens ont été épargnés. Il pense avoir vu un loup-garou, une fois, mais il n'en est pas sûr.

Père Andrew Macbride

Le Père Andrew MacBride est le prêtre catholique de Cannich. Si les Investigateurs le lui demandent, ils les autorisera à lire sa copie du manuscrit sur l'expédition romaine. Il ne le proposera pas lui-même, n'ayant aucune idée que ce sujet puisse les intéresser. Il sera davantage enclin à sauver leurs âmes qu'à leur raconter d'obscures histoires de folklore.

Ian MacDonald

Ian possède une ferme à Cozae Lodge près du Loch Mullardoch. Tous le considèrent comme une autorité sur ses terres.

Devant un verre, Ian parlera longuement de n'importe quel sujet. Il sait où se trouve le site de Hancock, le cercle de pierres levées sur le Creag Dhubh et la maison de MacBain.

Il a vu Duncan MacBain parler à une étrangère et à un Sassenach (un Anglais) près de la rive du loch. Il a souvent vu Duncan et plusieurs hommes des environs (les frères MacQuarrie entre autres) faire des choses étranges près des pierres levées.

Il dira avoir vu des créatures non humaines près du loch et dans la forêt si les Investigateurs amènent la discussion sur ce sujet et réussissent un jet de Discussion. Ces créatures non humaines ressemblaient à « un croisement entre un Chinois et une grande vipère ». Il s'est enfui et n'a rien vu de plus.

Tammas MacIvar

Tammas fait office de postier et d'employé municipal. Lui et le constable sont les seuls représentants du gouvernement à Cannich. Tammas est instruit et n'est pas superstitieux. S'il est convaincu que les Investigateurs sont les représentants légaux des Hancock, il leur donnera les clés de la maison. Pour lui, Henry Hancock était un grand homme. Il avait l'intention de s'installer à Cannich et avait acheté une belle maison. Tammas expliquera le chemin de la maison aux Investigateurs en les avertissant que de nombreux villageois croient que la maison est hantée, et qu'ils feraient mieux de demeurer à l'auberge de la Tête Royale.

Dans le bureau de Tammas est affiché un avis de recherche sur un homme qui se fait appeler Belphegor. Il est recherché par Scotland Yard pour interrogatoire. Il est prouvé qu'il est lié à une société secrète nommée l'Ordre Hermétique de l'Étoile d'Argent. Cette société secrète serait impliquée dans plus d'une centaine de kidnappings et dans au moins dix meurtres.

En dépit des rumeurs sur un culte de sorciers qui opéreraient dans la région, Tammas ne voit aucune raison de s'alarmer : tout le monde sait que des choses telles que la magie ou les sorciers n'existent pas...

Il y a en ville un Sassenach (un Anglais) plutôt louche qui se présente sous le nom de Tommy Hayes. Et s'il se passe de drôles de choses dans la région, ce Sassenach en est sûrement la cause.

Si on le questionne sur Willie Wassle ou sur Duncan MacBain, Tammas admettra qu'ils n'ont pas toute leur tête, mais insistera sur le fait que ce ne sont que de pauvres vieux fous inoffensifs.

Une jolie française demeure actuellement chez Ian MacLennan, un homme de bien. Elle passe pour être sa cousine. Mais Tammas pense qu'il n'y a aucune consanguinité entre elle et les MacLennan. La jeune femme se nomme Anne Chantraine et elle a tourné la tête d'un grand nombre d'hommes du village. Elle s'est liée d'amitié avec pas mal de gens dans la région.

Si les Investigateurs se renseignent sur les gens qui travaillaient avec Henry Hancock ou qui le connaissaient, Tammas les adressera à Andrew Kennedy, qui demeure à l'auberge, et au docteur Lorne MacParlan, qui était un ami d'Henry. Les frères MacQuarrie travaillaient également pour Monsieur Hancock. Ils habitent à Liatrie et viennent rarement à Cannich.

Quant à Adam Chisholm, Tammas dira qu'il est retourné en Afrique.

Rabie MacLaren

Rabbie est un trappeur qui chasse et pose des pièges dans toute la région. C'est un solitaire et les Investigateurs doivent réussir un jet d'Eloquence ou de Baratin pour avoir une conversation avec lui.

Rabbie a vu Duncan MacBain, les frères MacQuarrie, Fergus MacInnes et Margaret MacNair près des pierres levées, se conduisant de la façon la plus singulière : ils dansaient et folâtraient dans le plus simple appareil.

La nuit où Adam Chisholm était supposé retourner en Afrique, Rabbie le vit en compagnie des frères MacQuarrie sur le site des fouilles. Ils semblaient se disputer.

Rabbie ne sait rien sur la magie et les sorciers, mais il admet que de telles choses soient possibles.

Rabbie sait des choses sur les hommes serpents, mais il en a peur et ne parlera pas d'eux volontiers. Le fait même qu'il en ait peur est un indice prouvant qu'il sait des choses sur eux.

Rabbie a vu les frères MacQuarrie fureter près de la maison de Hancock la veille de la disparition de ce dernier. Il pense qu'ils en savent davantage sur cette disparition qu'ils ne l'ont prétendu à l'enquête du constable.

Jamie MacNab

C'est le propriétaire de la seule boutique de Cannich. Quiconque lui paie un verre pourra apprendre qu'il a vu le vieux Duncan MacBain, qui vit seul sur le Creag Dhubh, chanter des rites païens dans le cercle de pierres levées qui se trouve dans la montagne près de sa maison. Lui et Willie Wassle ne sont que des vieux fous qu'il vaut mieux ignorer tant qu'ils ne font de mal à personne.

Jamie ne croit pas au surnaturel. Il n'aidera pas les Investigateurs parce qu'il ne croit sincèrement pas qu'un mal organisé est à l'œuvre.

Il pense que ce sont des chiens sauvages qui ont tué les moutons, pas des loups.

Dr Lorne MacParlan

Le docteur MacParlan est le seul médecin entre Cannich et Inverness, mais il ne pratique plus à cause de sa vue qui a considérablement baissé. On lui fait confiance et tout le monde l'aime bien.

Le docteur est une autorité en matière de folklore local. Il connaît toutes les histoires et les légendes sur les environs. Personnellement, il ne croit pas au surnaturel, mais il peut être d'une certaine aide aux Investigateurs. Il peut raconter des histoires de sorcellerie locale. La somme exacte de renseignements qu'il peut ainsi fournir aux Investigateurs est laissée à la libre appréciation de chaque Gardien.

Il possède une copie du manuscrit sur l'expédition romaine. Il sait des légendes sur un peuple serpent et sur un temple qu'ils auraient bâti dans les environs.

Les légendes disent que les anciens druides se croisèrent aux serpents mêmes qu'ils adoraient, et que ce croisement donna naissance à une lignée mi-humaine, mi reptile, qui terrorisa la région jusqu'à ce que Sire Gauvain, Chevalier de la Table Ronde, les extermine. Mais de temps à autre, un berger ou un vagabond prétend en avoir vu encore. Sans doute n'a-t-il vu que le fantôme de la créature, relâché pour un temps de l'Enfer. Le temple de ces créatures est supposé se trouver quelque part dans la région, soit enterré, soit sous les eaux d'un lac. C'est dans ce temple qu'ils adoraient le Diable et ce temple serait encore gardé par un Dragon que Gauvain épargna pour que les méchants ne soient pas tentés de renouer avec les rites mauvais qui créèrent les hommes-serpents.

Ayant près de 90 ans, le docteur ne peut pas aider les Investigateurs autrement qu'avec son savoir.

ALLIÉS POTENTIELS

Tommy Hayes

Tom Hayes travaille pour Scotland Yard, dans les Services Spéciaux. Il essaie d'en savoir plus sur Belphegor, un homme recherché par plusieurs polices européennes. Hayes essaie d'en savoir plus sur les contacts étrangers de Belphegor et tente de s'infiltrer chez les Maîtres du Crépuscule d'Argent. Il n'a pas conscience du danger et rien ne le fera changer de plan, sauf une preuve irrécusable de son inconscience. Il ne renoncera à son actuelle couverture qu'en cas de force majeure.

Étant anglais, ce que les Écossais appelent « Sassenach », tous les gens de l'endroit se méfient de lui, et en cas de troubles, il sera le responsable tout trouvé. Toutefois, un jet de Psychologie réussi montrera que cette réputation est due davantage aux préjugés des gens qu'aux actions véritables de Tommy Hayes. Il demeure à l'auberge de la Tête Royale. Il porte le titre de Gardien de la Porte d'Argent et est âgé de 32 ans.

TOMMY HAYES

FOR 14	CON 13	TAI 14	INT 14	POU 12
DEX 12	APP 10	SAN 51	EDU 17	PV 14

Compétences : Lire/Écrire l'Anglais 85 % ; Premiers soins 80 % ; Droit 85 % ; Occultisme 50 % ; Écouter 80 % ; Trouver Objet Caché 75 % ; Suivre une Piste 50 % ; Conduire une Automobile 50 % ; Se Cacher 50 % ; Discrétion 75 % ; Poing 50 % ; Revolver .38 70 %.

Sorts : Signe des Anciens.

Angus MacNair

Angus sait que sa sœur, Margaret, qui travaille à l'auberge, est impliquée dans quelque chose, mais il n'en sait pas plus. Il a travaillé pour Henry pendant plusieurs semaines et il essaie d'en découvrir le meurtrier. Il se joindra aux Investigateurs s'ils arrivent à le persuader en réussissant un jet d'Éloquence ou de Discussion.

Il peut leur raconter des histoires sur les loups-garous qui tuent les moutons, mais il pense, quant à lui, que ce sont des loups ordinaires, ou même des chiens sauvages, qui sont responsables.

Il a entendu parler d'êtres étranges vivant dans la forêt, mais il sait peu de choses. A ce sujet, il recommandera aux Investigateurs de s'adresser à Rabbie MacLaren ou à Ian MacDonald.

Il vit à Cannich avec sa sœur Margaret. Il a 26 ans.

ANGUS MacNAIR

FOR 11	CON 14	TAI 13	INT 12	POU 13
DEX 14	APP 11	SAN 65	EDU 4	PV 14

Compétences : Premiers Soins 60 % ; Zoologie 65 % ; Écouter 80 % ; Trouver Objet Caché 60 % ; Suivre une Piste 80 % ; Se Cacher 75 % ; Discrétion 80 % ; Grimper 75 % ; Fusil de chasse de calibre 20 45 % ; Poing 50 %.

Sandy MacNeil

Le constable MacNeil s'estime un homme pratique et ne croit pas au surnaturel. Il est dévoué à la loi et refusera de l'enfreindre, même pour capturer un criminel. Si les Investigateurs commettent quelque chose d'illégal, il les traquera pour les livrer à la police d'Inverness.

MacNeil ne donnera de renseignement sur quoi que ce soit à quiconque n'y est pas légalement habilité. Il ne parlera de l'enquête Hancock que si les Investigateurs prouvent qu'ils sont les représentants légaux de Jacob Hancock.

Il se joindra aux Investigateurs s'ils peuvent lui apporter la preuve qu'il se passe quelque chose de répréhensible. Mais il n'autorisera personne à tirer sur les sorciers, sauf en cas de légitime défense. Il suspectera quiconque porte une arme à feu autre que le fusil de chasse habituel des fermiers locaux, et confisquera ces armes dès que l'occasion s'en présentera.

MacNeil sera heureux d'engager les Investigateurs à la recherche du bébé des MacRae.

SANDY MacNEIL

FOR 14	CON 12	TAI 16	INT 14	POU 11
DEX 12	APP 12	SAN 75	EDU 14	PV 14

Compétences : Premiers soins 80 % ; Droit 90 % ; Trouver Objet Caché 75 % ; Suivre une Piste 25 % ; Discrétion 75 % ; Grimper 60 % ; Lire/Écrire l'Anglais 70 % ; Matraque 50 %.

Rab & Elizabeth MacRae

Rab est un fermier prospère dont la fille a été kidnappée. Les MacRae sont très superstitieux. Rab pense que sa fille a été enlevée par « le petit peuple » et qu'il n'y a aucun espoir de la retrouver. Il se joindra néanmoins aux recherches.

RAB MacRAE

FOR 12	CON 16	TAI 9	INT 10	POU 15
DEX 9	APP 13	SAN 68	EDU 13	PV 12

Compétences : Parler l'Anglais 50 % ; Parler Gaélique 50 % ; Botanique 45 % ; Premiers soins 70 % ; Histoire 35 % ; Soigner une Maladie 25 % ; Écouter 65 % ; Trouver Objet Caché 55 % ; Électricité 25 % ; Mécanique 80 % ; Conduire un tracteur 75 % ; Marchandage 40 % ; Crédit 50 % ; Chanter 60 % ; Grimper 85 % ; Esquiver 45 % ; Sauter 70 % ; Chevaucher 50 % ; Nager 50 % ; Lancer 60 % ; Fusil de chasse de calibre 20 60 %.

Elizabeth croit que sa fille a été enlevée par des sorciers et que si le constable daignait interroger Anne Chantraine, il en apprendrait beaucoup. Elle racontera spontanément des histoires de sorciers, ajoutant qu'elle sait que Mademoiselle Chantraine en est le chef, mais elle en a trop peur pour rien tenter contre eux. Elle prétend également que Duncan MacBain est un magicien et qu'un monstre marin venu du loch lui sert de familier. Elizabeth MacRae ne sera d'aucune aide active aux Investigateurs. Elle est déprimée et sujette, à tout moment, à des crises de désespoir. Toutefois, elle fournira tous les renseignements qu'elle pourra. Elle tentera de faire prêter serment aux Investigateurs de retrouver sa fille par tous les moyens.

FUSIL A ÉLÉPHANT A DOUBLE CANON

Coups/ round	Dommages	Chances de base	Portée	Points	Coût
2	2D8+4/coup	10 %	100 m	10	350 $

Ces fusils doivent être spécialement commandés, de même que leurs munitions. Les munitions coûtent 10 $ pour une boîte de 20 cartouches.



Le Disque de R'lyeh

C'est un disque d'or de deux bons centimètres d'épaisseur et d'un diamètre de 60 cm. Le disque est gravé d'une figure centrale entourée d'arabesques compliquées, de runes, et çà et là de petites gemmes qui luisent même à la lumière du jour. Le disque donne une sentation de vertige et de nausée. Si l'on étudie les motifs gravés sur le disque, il faut réussir un jet de SAN ou en perdre 1D4 points. L'impression de vertige est telle que l'on croit qu'on va basculer dans le disque. Les dessins du disque n'ont pas cet effet.

Le disque de R'lyeh est un puissant talisman magique qui indique la position de la cité perdue de R'lyeh et comment faire ressurgir cette cité des profondeurs de la mer. Le disque seul est insuffisant pour restaurer R'lyeh, d'autres rituels sont nécessaires ainsi qu'au moins deux autres objets magiques. Le disque ne parle pas de ces autres objets, il ne fait que laisser soupçonner leur existence.

Le disque a été brisé en trois morceaux et il est inutilisable tant que les trois morceaux n'ont pas été replacés dans leur position originelle. Si les Investigateurs comprennent le but et l'importance du disque, ils devront réussir un jet de SAN ou en perdre encore 1D2 points.

Chaque morceau du disque pèse environ 50 kg. Il est impossible d'emporter ces morceaux sur une longue distance si l'on ne possède pas un moyen de transport. Belphegor utilisait une charrette.

Si la cité de R'lyeh est remontée, le disque peut également servir à l'engloutir à nouveau. Si possible, les Investigateurs devraient le conserver plutôt que de le détruire. Naturellement, il vaudrait mieux pour eux le détruire que le laisser tomber entre de mauvaises mains. Si le disque est fondu et les gravures effacées, ce n'est plus que de l'or tout à fait ordinaire et sans pouvoir magique. A Londres, l'or du disque peut valoir autour de 95 000 dollars américains, une fois toutes les taxes payées.

Renseignements supplémentaires pour les joueurs

Il existe trois versions du manuscrit suivant, intitulé *Récit de l'Expédition au Loch Mullardoch* et les joueurs peuvent y avoir accès. Ces manuscrits décrivent la tentative faite par les Romains de contrecarrer les mignons des Dieux Extérieurs. Chaque version est légèrement différente. C'est au Gardien de déterminer quelle partie du manuscrit les Investigateurs ont trouvée. Le Gardien ne doit donner aucun renseignement sur ces manuscrits tant que les joueurs ne lui posent pas eux-mêmes la question. Pour découvrir les manuscrits, les joueurs doivent les chercher aux bons endroits.

Version 1. C'est le plus long de tous les manuscrits et il comprend toutes les données ci-dessous. Il est en possession du docteur Lorne MacParlan qui habite à Cannich et il est écrit en anglais.

Version 2. Ce manuscrit, détenu par le père MacBride, est une lettre en anglais envoyée au cardinal Rondal. Elle raconte les exploits de Marcus Arturus en Écosse. Elle ne contient que le texte compris entre *1* et *2* et la note finale du père MacBride.

Version 3. Ce manuscrit est une copie dactylographiée de la lettre du père MacBride au cardinal. Elle est détenue par l'archéologue Andrew Kennedy, qui demeure actuellement à l'auberge de la Tête Royale. Elle est en anglais, mais ne comprend que le texte donné à partir de *2* et la note finale du père.

[32-D]

Récit de l'Expédition au Loch Mullardoch

Marcus Arturus, qui depuis quatre ans dirigeait les travaux de la Grande Muraille d'Hadrien, était sur le point de retourner dans sa villa à Rome, quand Platorius Nepos, Gouverneur de la Bretagne, arriva au camp.

Deux semaines plus tard, Marcus et une pleine centurie de légionnaires poussaient au Nord, en territoire Picte. Les troupes étaient menées par un centurion nommé Namatien, un vétéran de nombreuses campagnes, nominalement sous les ordres de Marcus sauf pendant les batailles.

Platorius Nepos avait *demandé* — pas ordonné — à Marcus de poursuivre un homme nommé Belphegor et de l'arrêter pour qu'il soit jugé. La mission de Marcus était également de découvrir un disque d'or gravé d'étranges runes et de le détruire. La seule présence du gouverneur en personne montrait urgence de la quête, mais envoyer une centurie complète en plein territoire picte au Nord de la muraille, à une époque où les soldats étaient déjà si peu nombreux, voilà qui étonna tous ceux qui entendirent parler de cette mission.

Ils faillirent prendre Belphegor sur les rives d'une petite rivière dont les eaux étaient noires de tourbe (peut-être s'agissait-il du lieu appelé aujourd'hui *Blackburn*, qui signifie *Rivière Noire*). Les soldats s'étaient séparés pour encercler le camp de Belphegor, quand ils furent attaqués à leur tour par une grande bande de Pictes bariolés. La moitié des soldats furent massacrés avant que Namatien n'ait pu les faire se regrouper. Marcus sauva la vie du centurion quand il tomba sous une nuée de sauvages armés de couteaux. Quand les soldats purent enfin se regrouper, les Pictes se retirèrent, mais Belphegor avait eu le temps de fuir.

Ils poussèrent toujours plus au Nord, sur les traces de Belphegor.

Marcus se rendit seul au camp des Pictes, et après avoir donné des cadeaux au chef, il expliqua la nature de l'expédition. Les Pictes le capturèrent et l'enchaînèrent dans une de leur hutte. Ils l'auraient tué sans l'arrivée providentielle d'un saint homme, nommé John, que les Pictes respectaient et craignaient. John demanda aux Pictes de libérer Marcus et de lui restituer ses biens, ce qu'ils firent à contre-cœur.

John et Marcus eurent une discussion qui dura plusieurs heures et, quand ils se séparèrent, John fit don d'une épée à Marcus.

Les Pictes ne causèrent plus d'ennuis à l'expédition. Ils prêtèrent même des guides et des pisteurs et envoyèrent des messagers prévenir les autres villages pictes que ces Romains-là étaient des amis du Grand Immortel et qu'il ne fallait pas leur faire de mal. Mais Belphegor continua cependant à leur échapper. Il avait l'aide du peuple serpent qui, à cette époque, était suffisamment fort pour défier les Pictes.

De nombreux mois de recherche et d'enquête chez les Pictes menèrent l'expédition au cœur des montagnes, où les Romains trouvèrent finalement Belphegor sur les rives d'un lac. C'est près de ce lac que les hommes-serpents avaient un temple dédié à leur Aesathog le Grand, un temple construit avec des pierres provenant des proches montagnes. Tout autour du temple se dressaient d'autres bâtiments de pierre. Ces bâtiments étaient utilisés par Belphegor et par la tribu locale de Pictes qui adorait également Aesathog.

1 Namatien et ses troupes attaquèrent à l'Est cependant que Marcus attaquait à l'Ouest. Ils se rencontrèrent dans le temple où furent massacrés les derniers gardes, mais par une porte, Belphegor s'était enfui dans un autre monde.

Marcus tua les prêtres serpents avec son épée et Namatien tenta de briser le disque d'or. Mais tous ses efforts furent vains jusqu'à ce que Marcus lui prête son épée. L'épée trancha le disque et, en peu de coups, ce dernier fut brisé en trois. Namatien était en train d'allumer un feu pour faire fondre le disque, quand une grande bête arriva des montagnes et attaqua le reste des soldats. Les blessures causées à la bête se refermaient à peine infligées. Marcus découvrit alors un prêtre serpent qui avait échappé au massacre de ses compagnons, et quand il le tua, la bête devint enragée. Le sol se mit à trembler et le temple s'écroula, tuant sous ses décombres tous ceux qui s'y trouvaient, à l'exception de Marcus qui, par la porte, fut poussé dans l'autre monde. Le reste de l'expédition mourut sous les gravats.

2 Quand, à la place du temple, Marcus se retrouva dans une profonde forêt, son premier geste fut de revenir en arrière pour aider ses compagnons. Mais la chute du temple avait détruit le portail, et il lui fut impossible de revenir en arrière.

Marcus finit par découvrir les habitants de la forêt et par s'en faire des amis. Il devint un membre du clan et épousa la fille de l'un d'eux. Marcus enseigna sa propre langue à sa famille et tenta d'utiliser ses talents d'ingénieur pour aider le clan, mais le clan ne vivait que pour la liberté de la forêt et n'avait rien à faire de routes et de ponts. Ils se contentaient de bâtir de petites huttes pour y dormir par temps froid ou humide. Plusieurs années s'écoulèrent avant que des ennuis ne viennent troubler l'harmonie du clan.

Une nuit, le peuple serpent arriva, armé d'argent et de feu, et presque tout le clan fut tué. Les hommes-serpents étaient accompagnés d'êtres monstrueux, noirs, serpents munis de grandes ailes de chauves-souris, semblant constamment changer de forme. Marcus abattit une de ces créatures avec son épée, mais l'un des hommes-serpents le poignarda dans le dos.

Dès que Marcus fut à terre, les attaquants s'enfuirent. La femme de Marcus et ses fils moururent cette nuit-là, mais lui-même vécut encore quelques semaines pendant lesquelles il enseigna à sa fille le maniement de son épée, de façon qu'elle puisse défendre le clan en cas de nouvelle attaque.

Ici s'achève l'histoire de Marcus Arturus. Personne ne sait comment elle nous fut transmise.

Note finale au manuscrit

Une histoire intéressante, Votre Éminence, n'est-ce pas ? J'ai vérifié diverses parties du récit. Platorius Nepos était gouverneur de la Bretagne pendant la période où fut construit le mur d'Hadrien, entre 122 et 126. Au-delà de ces faits, on ne trouve quasiment rien. J'espère que cette histoire vous a plu, bien que je craigne de n'être qu'un piètre conteur.

Toutes mes prières sont dirigées vers le salut de nos frères.

[33-D]

Signé :
Père MacBride.

4. Le Canyon du Diable

Un producteur de films à grand spectacle engage les Investigateurs pour explorer les lieux de tournage de son grand film de catastrophe épique. Quelque chose hante les lieux et a tué son célèbre metteur en scène. Qu'est-il arrivé ?

Les Investigateurs reçoivent une lettre mystérieuse d'un excentrique millionnaire américain, leur promettant une somme confortable et un séjour à Hollywood tous frais payés. Une offre intéressante, mais certainement le genre d'offre qui va de pair avec quelque chose de vraiment macabre et dangereux. Quelle Horreur attend les Investigateurs terrorisés dans un coin perdu du désert ?

Renseignements destinés au Gardien

Grant Winwood, le millionnaire excentrique précité, est un vieux routier de la production cinématographique. Son dernier grand projet était le financement d'un film du regretté Erich von Varnstein, dont les films avaient rencontré une ovation internationale et l'avaient consacré maître de cette nouvelle forme d'art appelée cinéma. Winwood engagea les fonds pour le dernier film de Varnstein, le plus ambitieux de tous : une fresque épique intitulée *Le Prince de Babylone*. Von Varnstein sélectionna une troupe d'acteurs, des inconnus, et le tournage commença fin 1921. Comme à chaque fois, Von Varnstein s'entourait de son traditionnel voile de mystère. Il fit construire une Babylone, un décor très poussé dans le détail, pour le prix incroyable (en 1920) de 500 000 dollars, et la plaça, de même que des bâtiments temporaires pour la troupe et les équipes, dans un coin reculé du Mojave, appelé Canyon du Diable. Ce qui allait s'avérer une fatale erreur.

Les Indiens de la tribu des Hotethk adoraient Yig, Shub-Niggurath et d'autres êtres diaboliques depuis des siècles, conduits par leurs shamans fous. Ils habitaient dans une vallée inhospitalière où ils pouvaient pratiquer leurs rites odieux sans être dérangés. Ils construisirent une petite ville, genre Mesa Verde, et y habitèrent, vivant de maigres récoltes de maïs agrémentées à l'occasion d'un festin cannibale aux frais d'un étranger. En 1837, ces Indiens furent découverts et contactés par un missionnaire blanc. Ce « *missionnaire* », Olivier Whateley, était en réalité un Maître du Crépuscule d'Argent venu au Nouveau Monde. Whateley fut guidé jusque chez les Indiens par l'une des créatures surnaturelles du désert. Ensemble, lui et les Hotethk, ils maîtrisèrent des sorts de Déflagration Mentale. En 1843, Whateley confia aux Indiens un étrange diagramme géométrique appelé l'Arc de Vlactos : élément important d'un maître-sort destiné à la remontée de R'lyeh. Plus tard, Whateley disparut durant un voyage de réapprovisionnement à Los Angeles. Très peu de temps après, la tribu des Hotehk disparut pour toujours — du moins à ce qu'il sembla.

Car malheureusement, ce n'était pas le cas. Pour garder l'Arc jusqu'à ce qu'un autre sorcier vienne le réclamer, les Hotethk utilisèrent l'un des sorts de Whateley pour transformer six de leurs plus vieux shamans en monstres immortels : les Chasseurs Spectraux. Cependant, le reste de la tribu déménagea et se joignit à la société blanche.

Ces Chasseurs Spectraux peuvent devenir invisibles et/ou immatériels à volonté. Mais ils restent vulnérables à certaines formes de radiation, certaines étant comprises dans le spectre visible. Depuis cette date, ils sont restés au même endroit, tuant ceux qui s'y aventurent, et donnant naissance au nom actuel du canyon : le Canyon du Diable.

Ce fut là que von Varnstein s'installa étourdiment avec ses équipes de tournage. Les Chasseurs Spectraux n'avaient encore jamais vu leur terre sacrée envahie par autant de monde à la fois. Ils ne pouvaient tuer tous les intrus à cause de leur nombre, aussi décidèrent-ils de les terroriser à mort. Ils se mêlèrent invisiblement aux acteurs et aux techniciens, leur faisant perdre de la SAN par leur seule présence.

L'aura de chaos laissée par les rituels obscènes, dont le canyon répercutait autrefois l'écho, rendit les gens déprimés et malades. Les membres de la troupe et des équipes techniques démissionnèrent par douzaines. Monica Dorman, l'actrice principale, retourna à son New York natal où elle mourut en tombant (ou en sautant, ou en étant poussée) d'une fenêtre. L'acteur principal, James Raven, perdit complètement la boule. Il erre maintenant dans Hollywood, hébété et baragouinant. Von Varnstein pensait que ces ravages étaient causés par une entité invisible ou fantomatique et il s'était mis en tête de créer une lentille optique capable de rendre le monstre visible. Il finit par mettre au point un étrange appareil optique pouvant rendre les Chasseurs Spectraux visibles et vulnérables aux armes physiques, mais, peu après, il succomba à la folie et il se suicida avec le fusil même qu'il destinait aux montres. C'est ainsi que la production s'arrêta pour de bon.

Il ne reste plus maintenant du *Prince de Babylone* qu'un décor de cinéma abandonné, évité, croûlant lentement en poussière au cœur du désert Mojave.

Winwood est toujours profondément troublé par la mort de son ami, le metteur en scène, sans parler de tout l'argent perdu dans le projet. Il accordera sa confiance aux Investigateurs, il leur racontera l'histoire de la mort de von Varnstein, et il les paiera pour enquêter sur le site abandonné dont il pense, sincèrement, qu'il est hanté.

RENSEIGNEMENTS DESTINÉS AUX INVESTIGATEURS

Winwood

Au début de ce scénario, l'un des Investigateurs recevra une lettre urgente de Winwood. Cette lettre dit que Winwood a entendu parler de ses récents succès en Écosse et qu'il souhaite que l'on enquête sur son lieu de tournage hanté, dans le Canyon du Diable. Il promet le voyage gratuit jusqu'à Hollywood, le séjour tous frais payés dans la cité pour jusqu'à six personnes pendant deux semaines, plus la somme de 700 $ à chacun. Les Investigateurs peuvent se souvenir que le nom du Canyon du Diable était mentionné dans le livre trouvé dans le second scénario, qui décrivait la visite de Whateley dans ces lieux et suggérait que ce dernier pourrait y avoir laissé l'Arc de Vlactos.

Winwood est un riche homme d'affaires très connu, qui a hérité d'une grande fortune dans le chemin de fer et l'a reconvertie dans le pétrole et le cinéma. Il est connu pour sa croyance en presque toutes les facettes de l'occultisme et les journaux racontent que nombre de ses investissements sont fondés sur les résultats de son horoscope journalier ou de sa consultation du *Yi King*. Le film dont parle Winwood était tourné à grand budget par le célèbre, quoique taciturne et secret metteur en scène, Erich von Varnstein, qui est mort récemment d'un tragique accident de chasse. La même information peut être trouvée dans les journaux à n'importe quelle bibliothèque.

Les Investigateurs se rendront d'Écosse à Hollywood sur un paquebot de luxe, et trouveront un messager de Winwood sur le quai, qui leur dira de venir à la maison de Winwood à 7 heures le soir-même. La maison est une grande propriété de style espagnol. Dès leur arrivée, les Investigateurs seront conduits jusqu'au bureau rempli de livres de Winwood. Ce dernier possède une grande collection de livres sur la magie et le para-normal. Un jet d'Occultisme réussi permettra d'estimer que la moitié de la collection consiste en ouvrages sérieux, et que l'autre moitié n'est que pur charlatanisme. Parmi les ouvrages sérieux se trouve une édition originale du *Rameau d'Or* de Fraser, et un volume manuscrit en latin intitulé *Les secrets des Adamites révélés* de H. Bosh. Ce dernier livre est un faux, mais pourrait atteindre un bon prix chez un libraire sans soupçon.

Winwood lui-même est un homme sympathique, encore que superstitieux et tendant à l'obsession. Il est pour ainsi dire immunisé à la Discussion et à l'Éloquence, tandis qu'un jet réussi d'Occultisme lui déliera presque toujours la langue. Il dira aux Investigateurs que von Varnstein s'est en fait suicidé, et que les autres membres de l'équipe ont démissionné à cause d'une présence maligne qui infeste le Canyon du Diable. Cette présence se manifeste comme une intangible, quoique puissante, aura de mort et de mauvais présage semblant constamment flotter sur les lieux du tournage. Il n'y a *jamais* eu de véritable manifestation physique à part la destruction de matériel dans des circonstances plutôt mystérieuses. Parmi les survivants, les seuls membres de la production avec qui Winwood maintienne le contact sont la vedette, James Raven, et le premier cameraman, Pierre Babtiste.

Raven est maintenant complètement fou. Il vit d'une pension que lui verse un studio charitable. On peut le voir déambuler dans Hollywood, parlant à des amis invisibles et les cinglant de son fleuret (il fut autrefois un champion d'escrime). Babtiste vit toujours à Hollywood, travaillant comme photographe en freelance. Winwood donnera l'adresse de Babtiste aux Investigateurs ainsi que l'adresse du studio d'Atlas Films Inc. Mais il insistera pour que ce renseignement ne soit divulgué à personne, particulièrement aux journalistes. Il prétend que, en fait, aucune pellicule n'a jamais été utilisée sur les lieux du film.

Windwood suppose que les Investigateurs resteront environ une semaine à Hollywood à glaner des renseignements et à préparer leur équipement, tout cela à ses frais. Il désire ensuite qu'ils se rendent sur le site pour y enquêter pendant une autre semaine. Il leur fournira les provisions et l'équipement nécessaires pour tenir une semaine dans le désert, la clé du bâtiment où logeait la troupe, et deux machinistes qui les conduiront au canyon et pourront même rester avec eux s'ils le désirent. Ces machinistes travaillent pour Atlas, mais ils ne faisaient pas partie de la production *Babylone* et sont au courant de peu de choses. Winwood leur fournira également un jeu de clés et des laisser-passer leur permettant de pénétrer dans les studios d'Atlas et d'inspecter le bureau du défunt metteur en scène. A la fin des deux semaines, Winwood désire un compte-rendu oral sur ce qui aura été trouvé dans le canyon et sur la solution que proposent les Investigateurs, s'il y en a une. Si Winwood s'aperçoit que les Investigateurs ont transmis des renseignements à la presse, leur contrat sera immédiatement annulé.

Le Studio

Atlas Films Inc. est un studio prospère, en plein cœur du quartier cinématographique en plein essort de Hollywood. Quand les Investigateurs arriveront munis de leurs laisser-passer, des agents de sécurité leur feront faire la visite des studios. Ils pourront ainsi voir plusieurs films en cours de tournage et pourront même tomber sur une personnalité du cinéma des années 20 (au choix du Gardien). Pendant la visite, ils rencontreront un va-nu-pieds crasseux qu'ils pourront reconnaître comme étant James Raven s'ils réussissent leur jet de Connaissance. Raven les fixera d'un regard sinistre en murmurant quelque chose avant d'être envoyé promener par l'agent qui expliquera qu'il s'agit d'un acteur travaillant pour une future production Atlas. La visite des studios prend une heure.

Le bureau de von Varnstein est le seul véritable centre d'intérêt. La police du studio autorisera les Investigateurs à y entrer, mais leur demandera de sortir après deux heures de recherche. Le bureau lui-même n'est qu'une simple pièce nue d'environ 3 mètres sur 5, avec

une table de travail, une corbeille à papier et quelques dossiers rangés dans un placard. Ces documents ne sont que des commandes de décors, d'équipement cinématographique, etc. Un jet de Comptabilité réussi permettra de découvrir que le *Prince de Babylone* était un film à grand budget. Plus de 400 $ furent dépensés pour une commande d'objectifs de caméra spéciaux, plus tard, en cours de production. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra de découvrir une petite liasse de papiers sous la table. Ces pages, écrites de la main de von Varnstein, sont rédigées dans un allemand incohérent. C'est une série décousue de notes personnelles et professionnelles. Il faudra réussir un jet de Lire l'Allemand pour les comprendre. On pourra déduire de cette lecture que le metteur en scène avait le sentiment qu'une étrange entité affectait d'une certaine façon son film, et qu'il expérimentait diverses techniques chimiques et optiques pour définir et comprendre cette inexplicable présence.

Si les Investigateurs prennent la peine de fouiller la corbeille à papier, ils y découvriront une bobine de film carbonisée et fondue, étiquetée : « Prises de vue, *Prince de Babylone*, bobine 2 ». Le film est trop endommagé par le feu et ne peut plus être visionné, mais son existence contredit la déclaration de Winwood selon laquelle aucune pellicule n'avait encore été utilisée.

Si Winwood est mis en présence de la bobine, il admettra qu'il y a effectivement eu quelques prises de vue, et qu'il en possède une chez lui. Si, avec un jet d'Éloquence réussi, les Investigateurs arrivent à le convaincre qu'ils ont besoin de voir ce film, il les invitera à contrecœur à une projection privée dans sa maison, mais non sans les avoir avertis que le film comporte certaines scènes hideuses aux yeux humains, et que c'est la raison pour laquelle il en a détruit toutes les copies. (Voir la partie intitulée *Le Film*.)

Pierre Babtiste

Si les Investigateurs lui rendent visite, Pierre Babtiste leur parlera de son expérience sur les lieux du *Prince de Babylone*. Il leur décrira von Varnstein comme un homme brillant et dynamique, versé dans tous les aspects du cinéma. Il était certain que la présence mauvaise qui troublait la production se manifestait aussi, d'une certaine façon, dans les prises de vue. Il a passé des centaines d'heures sur le site à essayer différentes combinaisons de lentilles et de filtres pour tenter de capturer, quelle qu'elle soit, l'étrange force qui envahissait le film. Les derniers jours, Varnstein semblait avoir trouvé le bon système, et il passait des heures à errer dans le désert pendant la nuit, armé d'une caméra, d'un flash et d'un curieux système optique. Une semaine plus tard, il fut retrouvé mort à la cantine. Il s'était déchargé son fusil dans les yeux.

Babtiste hésitera à se rappeler ses propres impressions. Il dira seulement que quelque chose semblait suivre, guetter et tourmenter les équipes et la troupe du *Prince de Babylone* ; et que si cette chose était imperceptible aux sens normaux, elle n'en était pas moins réelle. Sur un jet d'Éloquence réussi, il confessera qu'il est encore tourmenté par d'horribles cauchemars sur le *Prince de Babylone*. Pendant ces rêves, Babtiste ne voit rien d'autre que les murs et les pièces du décor de Babylone et, cependant, ce spectacle l'emplit d'une insupportable frayeur. Après avoir raconté cela, Babtiste sera visiblement secoué et demandera qu'on le laisse.

Roseanna Barlett

A un moment, durant leur séjour à Hollywood, l'un ou l'autre des Investigateurs sera abordé par une femme volubile et outrageusement maquillée, avec un accent new-yorkais. C'est Roseanna Barlett, journaliste à scandale travaillant pour la *Chronique* de Los Angeles. Elle dispose d'un énorme compte. Elle surveille étroitement Grant Winwood et a appris qu'il a engagé une équipe d'« investigateurs psychiques ». Roseanna veut savoir tout ce que les Investigateurs savent et elle est prête à payer jusqu'à 800 $. Toutefois, elle ne dépensera cette somme que peu à peu, soutirant un renseignement pour un peu d'argent, puis quelques renseignements de plus pour un peu plus d'argent, et ainsi de suite. Toute information ainsi fournie apparaîtra dans ses colonnes dès le lendemain. Aussitôt, Winwood renverra les Investigateurs. Si Roseanna découvre qu'ils se rendent dans le Canyon du Diable, elle voudra aller avec eux. Winwood ne veut pas d'elle et s'il découvre que les Investigateurs l'ont emmenée, il leur coupera les vivres.

James Raven

Si l'un des Investigateurs enquêtant dans les Studios Atlas, ou à proximité, se retrouve seul, il sera confronté à James Raven, le fou. Celui-ci s'approchera du solitaire aussi discrètement que possible, et surgira brusquement démentiel : « Vous voulez du mal à mes amis ! Ils me l'ont dit ! » L'Investigateur sera probablement impressionné par le fait que le fleuret est aiguisé, ce qui en fait une arme très dangereuse. Raven s'en servira dans l'intention de tuer. Mais il fuiera s'il prend lui-même plus de trois points de dommages. Si l'un des Investigateurs dit à Raven qu'il connaît lui aussi ces « amis », Raven cessera le combat, de même qu'il le fera si un jet de Discussion ou d'Éloquence est réussi.

Si les Investigateurs rapportent la conduite de Raven à Winwood, à la police ou au service de sécurité du studio, on leur promettra qu'il sera mis à l'écart et/ou puni, mais, à moins qu'un Investigateur n'ait été sérieusement blessé, il n'en sera rien fait.

Ressources locales

Le bureau des propriétés du comté de San Bernadino possède des papiers montrant que le Canyon du Diable est actuellement loué à Atlas par un rancher nommé Dennis Smith. M. Smith est propriétaire de milliers d'hectares de désert qu'il ne demande qu'à louer à qui en veut, y compris aux compagnies pétrolières. M. Smith séjourne actuellement à Rio.

A la bibliothèque municipale, les Investigateurs ne peuvent trouver que peu de choses sur le Canyon du Diable. Un journal écrit par un missionnaire espagnol parle de la tribu des Hotethk et les décrit comme « ...des sauvages blasphémateurs et inconvertibles, haïs même de leurs frères païens. » Un récit dans le *Globe-Republican* de Los Angeles, daté du 7 juin 1899, fait état de la mort de quatre hommes dans le Canyon du Diable, tués par un « lion des montagnes ». Une chasse au lion s'ensuivit mais fut abandonnée après que deux chiens aient disparu et qu'un homme ait été tué par une avalanche. Les deux sources mentionnent la présence du petit village Hotethk abandonné, caché à 500 mètres du canyon principal. Pour trouver ces renseignements, il faut réussir un jet de Bibliothèque.

Un second jet de Bibliothèque révélera l'existence d'un rapport anthropologique sur les Indiens des environs — comprenant les Hotethk — établi en 1919. Ce rapport est dans les archives de l'Université de Californie, à Berkeley. Il peut être commandé à l'université et arrivera dans un délai de 4 jours. Il est hautement technique et il faut réussir un jet de Lire l'Anglais et d'Anthropologie pour en comprendre les détails. Selon ce rapport, les Hotethk étaient un groupe banni de Hopis, détesté même des autres Indiens à cause

de leur culte à Yig, le Père des Serpents, et à un dieu de la « fertilité » appelé la Bête Noire. Ils eurent des rapports suivis avec un homme nommé Oliver Whateley qui appartenait à une organisation de missionnaires nommée l'Ordre du Crépuscule d'Argent. Au lieu de les détourner de leur étrange religion, Whateley les encouragea et leur procura des objets de son église. Les Hotethk disparurent en 1843. Les auteurs conjecturent qu'ils moururent de la variole, mais leurs voisins croient qu'ils continuent de vivre sous forme de spectres et qu'on ne peut les détruire qu'en brûlant leurs âmes au moyen d'un ancien chant Hopi. Le rapport fournit une courte version anglaise de ce chant mais ne précise pas comment il doit être chanté ni ce que signifie exactement « leurs âmes ». Quiconque possède les compétences d'Histoire et d'Anthropologie à plus de 20 % se rendra compte que ces informations proviennent de sources ethnologiques — rapports de conversations avec des Indiens vivants, des ranchers, etc. Si les Investigateurs veulent chercher plus loin, ils découvriront que l'auteur de ce rapport est récemment parti en voyage en Amérique centrale et que, depuis, personne n'a entendu parler de lui.

Le Film

Grant Winwood a un grand coffre de bois qui contient les effets personnels du défunt von Varnstein. Il les montrera aux joueurs s'ils insistent. Les objets les plus intéressants sont une bobine de prises de vue du *prince de Babylone* et un jeu d'objectifs de caméra d'un aspect tout à fait inhabituel.

Ces objectifs sont au nombre de deux, chacun faisant environ 60 centimètres de long avec un diamètre de 15 centimètres. L'un des bouts est clairement destiné à s'adapter à n'importe quelle caméra. Si l'on regarde par ce bout, on voit tout comme entouré d'une ombre bleue très foncée, ce qui rend invisibles la plupart des objets à moins qu'ils ne soient bien éclairés. Si par ce même bout, on fait entrer un rayon de lumière dans l'objectif, il ressortira à l'autre bout sous forme d'un cône de lumière bleue qui peut être diminué ou augmenté avec la bague de mise au point. Si par contre on regarde par le bout opposé, on ne voit qu'un tourbillon, fatigant pour l'œil, de formes et de couleurs incompréhensibles. Si l'on démonte l'un des objectifs, on a toutes les chances de briser les lentilles fragiles qu'il contient (les chances de ne pas les briser sont égales à INT + DEX sur 1D100). Un jet réussi de Physique permettra de réaliser que l'arrangement des lentilles et des prismes à l'intérieur des objectifs de von Varnstein n'est pas conforme aux lois optiques établies.



Le Prince de Babylone est un film d'aventures mélodramatiques dans le style de *Beau Geste* ou de *Les Quatre Plumes*. La bobine de prises de vue de Winwood dure environ 30 minutes et consiste principalement en scènes destinées à être éditées en dehors des quatre heures du film proprement dit (qui ne fut jamais fait). Il n'y a rien dans le film qui soit extraordinaire ou visiblement horrible. Néanmoins, certaines scènes ont une nature subliminale qui peut déranger les spectateurs et leur faire perdre de leur SAN.

La première de ces scènes dangereuses montre des derviches armés de cimeterres chargeant un gang de guerriers rivaux à travers le désert. Tandis que les yeux des Investigateurs leur assurent qu'il n'y a rien d'anormal dans cette scène, les profondeurs de leur psyché (un « 6ᵉ sens ») leur disent que des forces horribles et malignes étaient à ce moment présentes sur les lieux. Les spectateurs doivent réussir un jet de SAN ou en perdre 1 point quand ils découvrent cette scène pour la première fois.

Le second passage troublant survient environ 7 minutes plus tard. Il montre la vedette James Raven en tenue arabe, se tenant devant un mur et articulant des paroles à l'adresse de quelqu'un se trouvant hors du champ (dans cette bobine, les sous-titres n'ont pas été collés). la même terrible et invisible présence discernable dans la première scène se retrouve ici, mais cette fois, elle est encore plus inquiétante. Il faut réussir un jet de SAN ou en perdre 1D3.

Cinq minutes plus tard commence la dernière des terribles scènes. Durant cette brève séquence, la vedette féminine, Monica Dorman est montrée dans un riche décor d'intérieur, étendue sur un lit à la romaine et pelant des raisins, probablement en train d'attendre ses amants. Si l'on regarde attentivement le visage de Monica durant cette scène et qu'on réussit un jet de Psychologie, on pourra voir qu'elle met tous ses efforts à masquer un sentiment de peur et de dégoût. Quiconque déclare qu'il examine l'écran attentivement et réussit un jet de Trouver Objet Caché verra de faibles mouvances jouer sur la robe de Monica. La cause de ces mouvances n'est pas apparente. C'est la dernière et la plus troublante de ces séquences de prises de vue « hantées » et, à moins de réussir un jet de SAN, les spectateurs en perdront 1D6.

L'un des Investigateurs peut avoir l'idée de projeter le film à travers un des objectifs spéciaux de Varnstein. S'ils fixent l'objectif sur le projecteur par la partie s'adaptant normalement à la caméra, ils ne verront rien qu'un tourbillon de couleurs et de formes. Mais s'ils le montent sur le projecteur avec le bout normalement destiné à la caméra tourné cette fois vers l'écran, ils recevront un choc psychique qui renforcera les convictions de Winwood s'il en est témoin.

Le film sera le même que précédemment, mais bleuté au lieu d'être simplement noir et blanc. Les trois scènes dangereuses pour la SAN seront par contre différentes : au lieu d'une invisible présence mauvaise, il y aura une présence mauvaise horriblement visible.

EXTRAITS DES LIVRES DE RITUEL DE L'ORDRE

...les gémissements du fou ne sont que les cris de naissance de l'homme nouveau — l'homme ancien dispersé comme la poussière dans le vent du désert. Débarrassé des mensonges de la condition humaine, l'homme nouveau — l'homme des ténèbres — est libre d'absorber la beauté du néant, de se glorifier dans la nuit totale du vide complet. A mesure que votre inutile raison se dissout, réjouissez-vous de savoir que d'autres, en des lieux aussi divers que l'Écosse, la Louisianne et le Pacifique-Sud, ont emprunté le même chemin, qu'ils ont bu le même sang, dans le but d'une même nuit éternelle, que vous...

— *Gardien de la Porte d'Argent*

...vous ne connaissez pas encore les vrais dieux. Tout votre savoir n'est que mensonge. Les Grands Anciens — voilà quels sont les vrais maîtres de l'Univers ; eux et d'autres dont vous n'avez pas encore entendu parler, vont être l'objet de votre adulation, de votre émulation, de votre amour. Vous êtes les fortunés : l'heure peut venir, par une dévotion sans limite, où vous adorerez dans la chair dans les Temples de R'lyeh, celui dont la gloire est au-delà de votre compréhension.

— *Catéchisme des Chevaliers du Vide Intersidéral*

[12-A]

...osez-vous imaginer les choses telles qu'elles peuvent être ? Telles qu'en réalité elles seront quand la terre sera transformée et que l'illusion de la réalité sera effacée des esprits humains par l'annihilation même de ces esprits ? Vivez-vous dans l'espoir de voir le Grand Cthulhu parcourir la terre ? Rêvez-vous du trône d'Azathoth ? Rêvez-vous de vous joindre aux flûtistes qui dansent là éternellement ? Ô, purifiez-vous alors, car toutes ces choses et des choses plus grandes encore vous attendent, vous qui êtes membres de notre ordre terrible...

Discours entendu par Clyde Whipple, noté dans son journal. (Comprend également la localisation de la ferme de Scott et la description de quelques montres.)

[6-A]

Comment utiliser ces pages :

Chaque article présenté dans ces pages est la reproduction de renseignements donnés au cours du livre. Chaque article est identifié par un code NOMBRE-LETTRE. Le nombre correspond à la page du livre où cet article peut être trouvé, et la lettre sur quelle page de Renseignements pour les Joueurs l'article est reproduit. Les Gardiens sont libres de faire des duplicatas de ces pages et de les découper pour les tendre aux joueurs.

TEXTE D'UNE LETTRE DE DUNCAN MacBAIN A CARL STANFORD

Duncan MacBain
MacBain House
Cannich, Écosse
12 janvier 1924

Cher Monsieur Stanford,

Sincères félicitations. Mademoiselle Chantraine m'a informé de votre récent succès et m'a fait part de l'objet que vous désirez. Je crains de ne pouvoir le trouver avant un certain temps car il y a actuellement deux Américains qui creusent sur ce que je crois être le site du Temple ; deux de mes hommes travaillent pour eux et il se peut qu'ils se chargent de tout pour moi. Je réalise parfaitement combien peut être grand votre désir de l'acquérir, mais il me semble que la prudence et la discrétion soient le meilleur plan d'action.

Mes études sur le peuple serpent progressent, à ma plus grande satisfaction. Une autre année devrait voir mes études couronnées de succès. Ils me recommandent un voyage à la Cité Sans Nom pour une instruction plus approfondie, mais je resterai ici jusqu'à ce qu'Il soit en notre possession. Dès que ce sera possible, je ne demanderai pas mieux que d'obtenir l'instruction supérieure offerte à la Cité Sans Nom. Quoi qu'il en soit, je serai toujours prêt à accomplir les tâches que notre Ordre exigera de moi.

Dans votre dernière lettre, vous avez mentionné le fait que Mademoiselle Chantraine pourrait se joindre à moi, ici, quand elle aura terminé la conversion des dirigeants du Thule Bruderschaft. Je crains que les Allemands ne soient en ce moment beaucoup trop montés contre les français pour pouvoir vraiment l'écouter. Oserais-je vous suggérer que vous demandiez à Helmut Grosmann de s'en charger à sa place ? Je réalise parfaitement qu'il y a plus de deux cents ans qu'il n'est pas allé en Allemagne, mais à moins que vous n'ayez quelqu'un d'autre en vue, il me semble être le meilleur pour se charger de cette tâche.

Je suis d'accord avec vous sur le fait que l'Ordre des Templiers d'Orient ne contient pas le genre d'individus que nous recherchons. Ils ne sont pas prêts pour les grandes vérités. Vous pourriez suggérer à nos collègues germaniques de tester soigneusement certains membres de l'Ordre en tant que serviteurs potentiels des vrais Dieux.

Je suis assez peu familier avec l'Ordre Hermétique de l'Aube d'Or et l'Astrum Argentinum, et ne peux vous fournir aucune recommandation. J'en parlerai à notre groupe de Londres, en leur demandant de vous écrire. J'ai parlé avec un certain William Seabrook qui m'a dit qu'un certain Alcister Crowley, qui est associé aux deux groupes, ou, tout au moins, l'a été, pourrait avoir des pouvoirs occultes. Nous devrions peut-être contacter cet homme.

J'ai cru comprendre que c'était Monsieur Scott qui se chargeait du projet dans votre zone d'action, pouvez-vous, s'il vous plaît, le saluer de ma part. Je ne l'ai pas vu depuis la Grande Guerre. Peut-être nous rencontrerons-nous l'année prochaine.

Sincèrement vôtre,
Duncan MacBain

[10-A]

Photocopie autorisée limitée à l'usage personnel.

Sur l'enveloppe non-ouverte, il y a écrit : Christopher Edwin, Poste restante, Salk Harbor, Maine.

Y'tthkapg-Nyarlathotep,

Vous avez raison. Il nous faut absolument éliminer ces fouineurs qui se sont appropriés le Disque de R'lyeh et qui peuvent avoir découvert l'Arc de Vlactos. Leurs morts ont été décrétées par les Anciens de l'espace et du temps. Gloire à Shub-Niggurath ! Mais c'est à nous d'être Leurs instruments. Votre idée de vous lier avec eux puis de les massacrer, est bonne. Vous êtes le plus fort de notre groupe restant en Amérique, maintenant que nous devons tous aller à l'Ile de Pâques et, avec les Guetteurs, attendre le grand jour du lever de Notre Seigneur. Ce jour ne doit plus être très loin maintenant. Même sans la magie du disque et de l'arc, nous avons accumulé assez de pouvoir et nous sommes assez nombreux comme sorciers, pour aider à la libération du Grand Cthulhu. Cthulhu fhtagn ! Tâchez seulement de retenir les fous qui veulent nous empêcher d'accomplir notre destinée, loin du Pacifique Sud. Il est peu probable qu'ils puissent arrêter notre grand projet, mais nous ne devons rien laisser au hasard. Sur l'île, la garnison chilienne sera probablement plus de leur côté que du nôtre et beaucoup d'entre nous, au Crépuscule d'Argent, sont encore vulnérables aux balles et à l'acier. Agissez comme nous en avons convenu précédemment.

Cthulhu fhtagn !
Carl Stanford.

[46-A]

Chers Messieurs,

J'ai lu des articles sur vos exploits et je souhaite intensément vous voir. Je possède moi-même quelques connaissances d'occultisme et je suis instruit du danger que vous courez en face du Crépuscule d'Argent. Je vous prie d'accepter les billets de train ci-joints et de me rencontrer immédiatement à Salk Harbour, dans le Maine. Je suis assez riche et ne serais que trop content d'aider d'autres personnes à défendre le monde contre le mal monstrueux des Grands Anciens. Je vous attends.

Sincèrement,
Christopher Edwin.

[40-A]

Cher...

Je me sens quelque peu idiot de vous écrire pour vous demander de l'aide, mais la vérité est que j'ai réellement besoin d'aide dans cette affaire. Il me serait inutile d'aller trouver la police car je n'ai aucune preuve d'activité criminelle. J'ai entendu parler de vos exploits à Boston au sujet du Crépuscule d'Argent, et j'espère que vous pourrez me conseiller. Je vous en serais infiniment reconnaissant.

Il y a environ un an, la société « Regard dans le Futur » s'est installée à New York. Elle se présentait comme une société de coopération entre hommes d'affaires, et promettait de soutenir et d'aider matériellement ses membres. Je me suis joint à cette société il y a huit mois et je l'ai quittée le mois dernier.

Le Directeur apparent de cette société est un certain Lostalus Black. Monsieur Black se prétend un psychologue doué et affirme qu'en soumettant l'esprit d'hommes intelligents et cultivés à certaines conditions psychologiques particulières, leur créativité se trouve libérée et qu'ils deviennent capables d'accomplir toutes sortes de choses étonnantes. En se rencontrant, en payant une cotisation, en assistant régulièrement aux réunions, ces hommes d'affaires pourront partager de grandes découvertes.

L'« aura psychologique » créée par Monsieur Black est certainement des plus étranges. Il apparaît sur un podium, cependant qu'on nous demande à nous, l'assistance, de méditer sur certaines formes géométriques très spéciales. Avant le début de la réunion, chaque membre reçoit une feuille de papier où sont dessinés les diagrammes et les formes géométriques en question. Tandis que nous méditons, Monsieur Black se met à psalmodier une sorte d'invocation faite de syllabes dépourvues de sens. Il prétend que ces syllabes ont été spécialement étudiées pour pouvoir toucher notre subconscient. Puis, tout en continuant à chanter, il se met à gesticuler sauvagement ; et c'est alors qu'on nous fait signe de nous mettre nous-même à chanter notre propre litanie : « Ong D'acta Linka, Neblod Zin, Neblod Zin, Ong D'acta Linka, Yog-Sothoth, Yog-Sothoth, Ong D'acta Linka, Yarl M'ten, Yarl M'ten. » Et nous répétons ce non-sens pendant presque une heure. Monsieur Black continue à gesticuler énergiquement et à émettre divers sons étranges jusqu'à ce qu'il semble atteindre une sorte de point culminant. Alors ses gestes nous imposent le silence. C'est la fin de la séance. Nous prenons ensuite le thé et le punch. Monsieur Black est assisté dans ses fonctions de plusieurs Arabes patibulaires et d'un certain Monsieur Stanford.

En plus de ces réunions mensuelles très spéciales (qui se déroulent comme je viens de vous l'indiquer), nous avons régulièrement des séminaires d'inspiration avec parfois des orateurs invités. Ce qui m'a donné l'idée de m'adresser à vous, c'est que certains de ces orateurs ne cessent de nous affirmer que nous devrions nous joindre à une loge pour élargir notre cercle d'amis et nos relations sociales. Ils nous recommandent particulièrement la loge du Crépuscule d'Argent comme un excellent choix.

Je dois confesser que les méthodes de Lostalus Black semblent marcher. Deux mois après mon adhésion, il vint me trouver avec un objet tout à fait stupéfiant — objet qu'il me permit d'acheter pour 100 dollars. Et croyez-moi, il les vaut bien ! Je vous le montrerai si vous venez.

Voici maintenant les raisons pour lesquelles je n'ai pas confiance en Monsieur Black. Après chacune des réunions au cours desquelles nous entonnons le chant, je me sens malade, avec des migraines qui persistent plusieurs jours. J'ai remarqué que, depuis que je me suis joint à ce groupe, j'ai perdu de ma vitalité et de ma force, comme si ma santé se détériorait. Je ne saurais évidemment affirmer que ceci a un rapport direct avec « Regard dans le Futur », mais je le soupçonne néanmoins, surtout depuis que j'ai remarqué que d'autres, dans le groupe, souffrent du même syndrome. Une autre raison de défiance envers Lostalus Black est l'extrême secret dont il s'entoure et les mesures de sécurité dont il entoure son organisation. Ses sbires arabes ne parlent pas l'anglais et n'inspirent certainement pas confiance.

J'aimerais que vous veniez, vous et vos amis, pour prouver s'il y a fraude dans cette organisation, ou, au contraire, si elle est au-dessus de tout soupçon. Si elle l'était, j'aimerais le savoir pour pouvoir m'y joindre à nouveau et continuer à recevoir ces articles fabuleux qu'elle produit.

Sincèrement vôtre,
David Lee.

[14-B]

Un missionnaire nommé Whateley rendit visite à une petite tribu d'Indiens connus sous le nom de Hotethk, et resta avec eux de 1837 à 1843, date à laquelle il disparut. Peu de temps après, la tribu elle-même se démantela, ses aînés ayant apparemment disparu ou étant morts. Cette tribu était des plus intéressantes pour la sauvagerie particulière de ses rites païens, rites que le renégat Whateley semble avoir encouragés. Il apporta aux Indiens, ou en fit avec eux la découverte, une structure particulière qu'il appelait l'Arc de Vlactos et qu'il pensait en rapport avec des démons du ciel non-chrétiens. La seule autre chose que l'on sache sur les Indiens Hotethk, c'est qu'ils fabriquaient des poupées Kachina pour abriter les âmes des démons et qu'ils adoraient des dieux que l'on ne trouve nulle part ailleurs en Californie, tel que Yigg le dieu-serpent, et le dieu cornu Shoob Niggeratt. Ils vivaient dans le Canyon du Diable, dans le désert Mojave.

Passage de **Ancienne Californie** *[17-B]*

BELPHEGOR NE REND COMPTE D'AUCUN SUCCÈS DANS LA DÉCOUVERTE DU DISQUE EN ÉCOSSE. LUI ET SES CHEVALIERS DU VIDE INTERSIDÉRAL POURRAIENT ÊTRE OBLIGÉS D'ÉLIMINER D'AUTRES INTRUS. DE NOUVEAUX RENSEIGNEMENTS INDIQUENT QUE L'ARC DE VLACTOS POURRAIT ÊTRE TROUVÉ EN CALIFORNIE. TOUJOURS PAS DE RÉSULTATS CONCLUANTS DE L'ÎLE CHILIENNE.

FIN. *[17-B]*

« La théorie d'Otto Dostmann selon laquelle le monolithe est un vestige de l'invasion des Huns érigé pour commémorer une victoire d'Attila sur les Goths est aussi logique que de supposer que Guillaume le Conquérant a fait lever Stonehenge. »

Passage des *Inaussprechlichen Kulten* *[63-B]*

« Les cavernes les plus profondes ne sont pas destinées à être sondées par les yeux qui peuvent voir, car leurs merveilles sont étranges et terrifiantes. Maudit est le sol où les pensées mortes vivent à nouveau, bizarrement incarnées, et mauvais est l'esprit qui n'est lié à aucune tête. Combien sage était Ibn Schacabao quand il disait : heureuse est la tombe où nul sorcier n'a reposé, et heureuse peut dormir la ville où tous les sorciers ne sont plus que cendres. Car il est de vieille rumeur que l'âme du damné n'est pas pressée de quitter son argile charnelle, mais qu'elle nourrit et instruit le VER, LE VER QUI RONGE, jusqu'à ce qu'au comble de la corruption une vie horrible en jaillisse, et que les mornes charognards de la terre l'engluent de toutes parts, et la tourmentent, et l'enflent en un abcès abominable et contre-nature. D'énormes trous sont creusés secrètement là où les pores de la terre devraient suffire et des choses ont appris à marcher, qui devraient ramper. »

extrait de **Le Festival** de H.P. Lovecraft

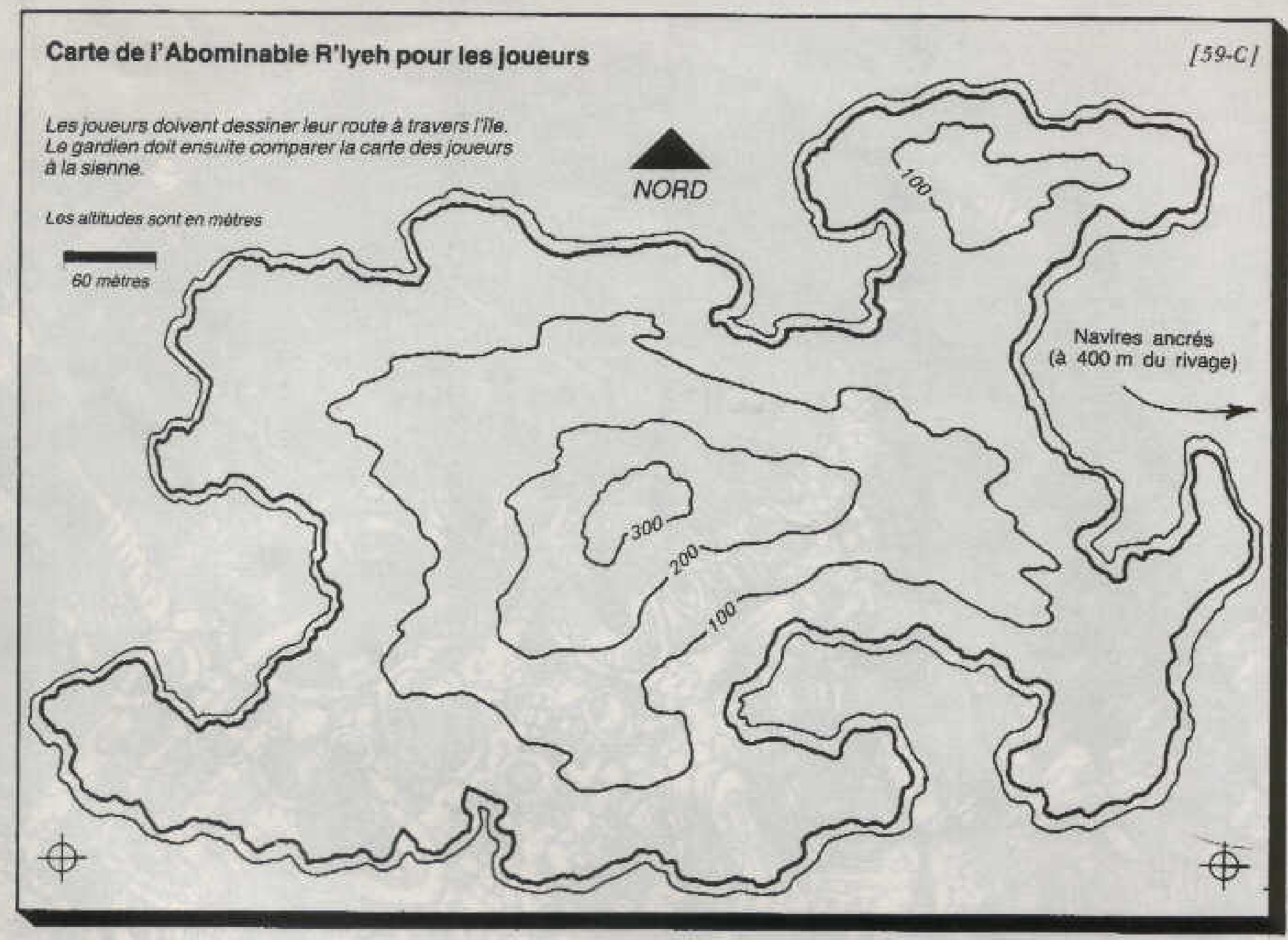
[56-B]

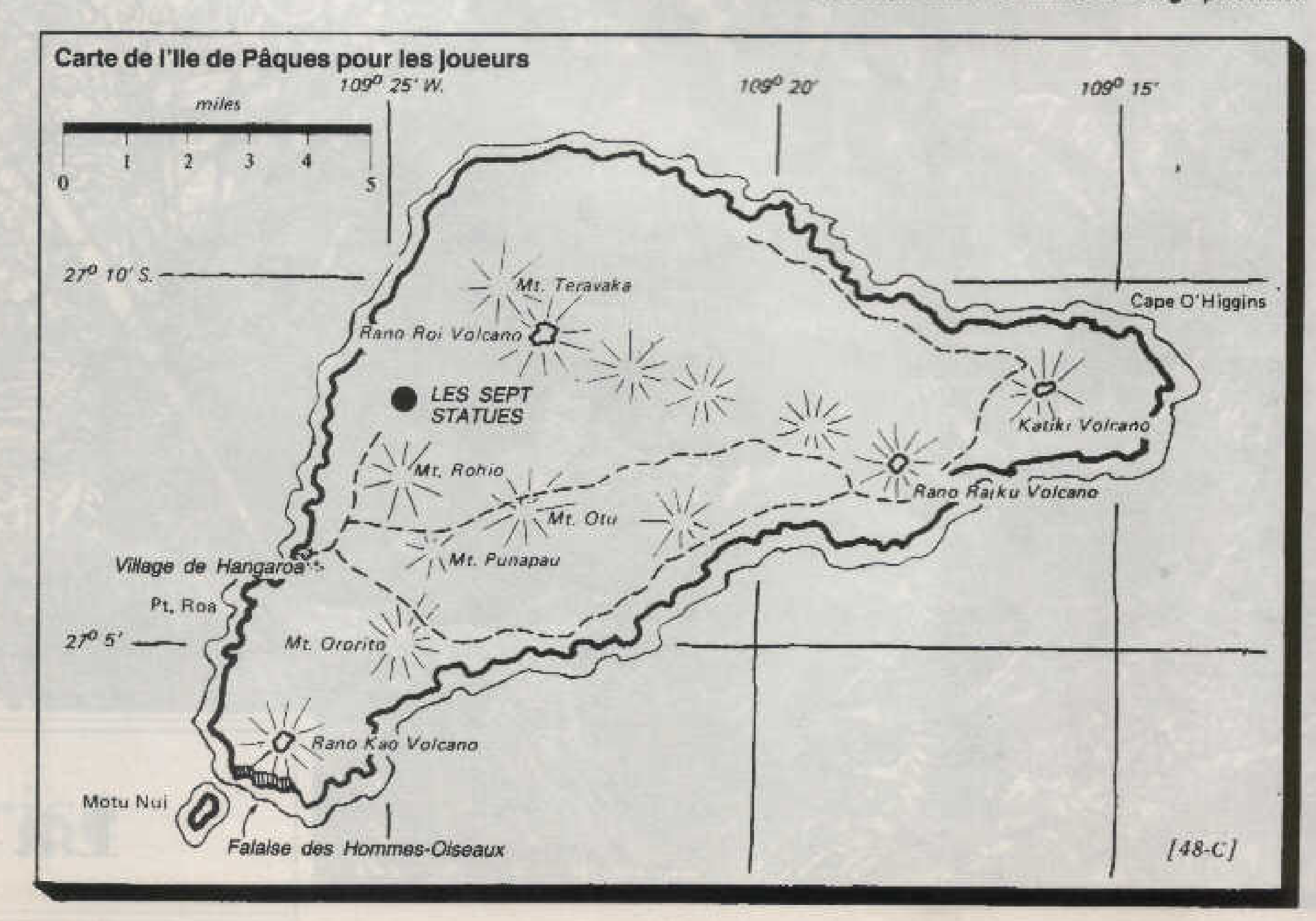
21 décembre 1899

Aujourd'hui, j'ai entendu un étrange bruit de chant monter de l'autre côté de la maison. Je n'ai pas pu comprendre un seul mot de la langue utilisée, mais elle contenait bien trop de consonnes pour mon goût. Plus le son montait, et plus, dehors, s'enflait l'orage. Quand, à la fin, le chant a atteint sa conclusion frénétique, un éclair a frappé la maison. Je me suis précipité à la porte et je l'ai trouvée bloquée. Je suis maintenant assis en attendant du secours. Voilà déjà huit heures.

Philius A. Eckard

[68-B]


Carte de l'Abominable R'lyeh pour les joueurs
[59-C]
Les joueurs doivent dessiner leur route à travers l'île. Le gardien doit ensuite comparer la carte des joueurs à la sienne.
NORD
Les altitudes sont en mètres
60 mètres
100
300
200
100
Navires ancrés (à 400 m du rivage)


Carte de l'Ile de Pâques pour les joueurs
109° 25' W.
109° 20'
109° 15'
miles
0 1 2 3 4 5
27° 10' S.
Mt. Teravaka
Rano Roi Volcano
LES SEPT STATUES
Cape O'Higgins
Katiki Volcano
Mt. Rohio
Mt. Otu
Rano Raiku Volcano
Mt. Punapau
Village de Hangaroa
Pt. Roa
27° 5'
Mt. Ororito
Rano Kao Volcano
Motu Nui
Falaise des Hommes-Oiseaux
[48-C]


La



Prise

[18-D]

H.M. Hancock
Hancock House
Cannich, Écosse
12 mai 1924

Cher Jacob,

Toutes mes salutations à vous, Jacob, et mes meilleures attentions pour votre père. J'espère pouvoir vous rejoindre cet automne s'Ils ne me retrouvent pas avant que j'aie pu quitter l'Écosse.

Je sais fort bien que, ni vous, ni votre père, n'avez jamais cru un mot des étranges légendes dont je vous ai parlé, mais je n'ai personne d'autre vers qui me tourner. Si ma vie a quelque valeur pour vous, rendez-moi, s'il vous plaît, ce service.

J'ai désespérément besoin d'un certain objet dont je pense qu'il peut être trouvé dans un musée, à l'Université de Miskatonic, à Arkham dans le Massachusetts. l'objet en question est une petite pierre de couleur gris-vert, ayant la forme d'une étoile à cinq branches. J'espérais pouvoir en trouver une sur le site des fouilles, mais j'ai bien peur que les travaux ne soient pas assez rapides, et qu'Ils obtiennent leur aide surnaturelle avant que j'aie pu, moi, trouver la pierre-étoile.

S'il vous plaît, efforcez-vous absolument de trouver la pierre-étoile, mais si la nouvelle vous parvenait qu'il me soit arrivé quelque chose, alors gardez-la pour vous, parce qu'Ils seraient bientôt aussi sur votre piste.

Votre Oncle,
Henry Hancock

[Note : Le père de Jacob est mort il y a dix ans. L'allusion qui est faite à son sujet dans la lettre n'est qu'un code établi entre Henry et Jacob pour indiquer l'authenticité et l'urgence du message.]

[19-D]

H.M. Hancock
Hancock House
Cannich, Écosse
14 mai 1924

Cher Jacob,

Je crains que ce message ne soit le dernier que vous receviez de moi avant un certain temps. A moins que je ne fuie de cet endroit, les Fils de Yog-Sothoth seront sur moi. Lorne a découvert que Belphegor est le chef de leur groupe et il craint qu'Ils ne soient au courant de nos découvertes.

Margaret m'a apporté une pierre-étoile, mais tâchez d'en trouver d'autres, toutes me seront utiles.

Le premier morceau a été dérobé au champ de fouilles la nuit dernière, mais Ils n'ont pas pu avoir le second. Je l'ai maintenant bien caché, et Ils ne me le prendront pas. Nous ne savons pas ce qu'Ils comptent faire de ces morceaux, mais nous pensons qu'il doit y en avoir trois.

Adam a disparu aujourd'hui. Il s'est arrêté ici hier soir, mais ce matin, Fergus m'a dit l'avoir vu sortir tard dans la nuit. Adam, ayant peur de l'obscurité depuis cette histoire en Afrique, ne serait jamais sortie de lui-même pendant la nuit et je crains qu'il ne soit tombé dans un piège des gens de Belophegor. Lorne n'est pas encore au courant de la disparition d'Adam, et j'ai peur que le vieil homme ne supporte mal une telle nouvelle.

Tous ces problèmes ont commencé avec l'arrivée de la Française. Je compte la rencontrer ce matin.

Il faut absolument que vous obteniez une pierre-étoile pour vous-même le plus tôt possible, et que vous la portiez toujours sur vous.

Toutes mes salutations à votre père.

Votre Oncle,
Henry Hancock

[19-D]

Henry Hancock
Hancock House
Cannich, Écosse
16 mai 1924

Mon très cher Jacob,

Toutes mes peurs se sont finalement révélées sans fondement. Si mes lettres précédentes semblaient indiquer quelques ennuis, j'espère que vous me pardonnerez. Je réalise maintenant que je me suis laissé emporter par mon imagination. Il n'y a jamais eu aucun danger.

Adam et moi allons retourner en Afrique. Nous partons dès ce matin et l'on ne pourra pas nous joindre pendant un certain temps, mais il n'y a aucune raison de s'alarmer. Nous sommes capables de prendre soin de nous-mêmes. Nous sommes tombés sur une découverte étonnante, mais nous devons re-vérifier tout notre travail précédent.

Toutes mes salutations au reste de la famille.

Votre très attentionné
Henry M. Hancock

[32-D]

RÉCIT DE L'EXPÉDITION AU LOCH MULLARDOCH

Marcus Arturus, qui depuis quatre ans dirigeait les travaux de la Grande Muraille d'Hadrien, était sur le point de retourner dans sa villa à Rome, quand Platorius Nepos, Gouverneur de la Bretagne, arriva au camp.

Deux semaines plus tard, Marcus et une pleine centurie de légionnaires poussaient au Nord, en territoire Picte. Les troupes étaient menées par un centurion nommé Namatien, un vétéran de nombreuses campagnes, nominalement sous les ordres de Marcus sauf pendant les batailles.

Platorius Nepos avait *demandé* — pas ordonné — à Marcus de poursuivre un homme nommé Belphegor et de l'arrêter pour qu'il soit jugé. La mission de Marcus était également de découvrir un disque d'or gravé d'étranges runes et de le détruire. La seule présence du gouverneur en personne montrait urgence de la quête, mais envoyer une centurie complète en plein territoire picte au Nord de la muraille, à une époque où les soldats étaient déjà si peu nombreux, voilà qui étonna tous ceux qui entendirent parler de cette mission.

Ils faillirent prendre Belphegor sur les rives d'une pet—te rivière dont les eaux étaient noires de tourbe (peut-être s'agissait-il du lieu appelé aujourd'hui *Blackburn*, qui signifie *Rivière Noire*). Les soldats s'étaient séparés pour encercler le camp de Belphegor, quand ils furent attaqués à leur tour par une grande bande de Pictes bariolés. La moitié des soldats furent massacrés avant que Namatien n'ait pu les faire se regrouper. Marcus sauva la vie du centurion quand il tomba sous une nuée de sauvages armés de couteaux. Quand les soldats purent enfin se regrouper, les Pictes se retirèrent, mais Belphegor avait eu le temps de fuir.

[23-D]

LISTE DES SORCIERS DE CANNICH

D. MacBain (FYS)
F. MacInnes (GPA)
W. MacMurdo (GPA)
T. Hayes (GPA)
J. MacQuarrie (GPA)
A. MacGillivray (CVI)
I. MacLennan (CVI)
Margaret Macnair (GPA)
A. MacQuarrie (CVI)
Willie Wassle (GPA)

« Un excellent exemple (de groupes pictes voués au mal) est celui situé près du Loch Mullardoch, en Écosse. Ces Pictes rendaient un culte à l'Être connu ailleurs sous le nom de Sultan des Démons, mais, comme en d'autres endroits, les Pictes ne rendaient pas ce culte sans y être invités par des êtres d'une espèce plus ancienne et autrement plus mauvaise. En vérité, je tiens pour un fait établi que ces vestiges datant de l'époque des reptiles préhumains marchent encore aujourd'hui sur la Terre.

Un autre lieu où de telles créatures pourraient se terrer se trouve en Amérique du Nord, où les Grands Anciens étaient vénérés bien avant l'époque de Colomb. Je pense particulièrement à ces endroits maintenant tenus par les Espagnols, en Californie. (Note de l'Éditeur : ceci fut originellement écrit avant que les U.S.A. ne s'étendent à toute la partie Ouest de l'Amérique du Nord.) »

— *Cultes Innommables*

[22-D]

Ils poussèrent toujours plus au Nord, sur les traces de Belphegor.

Marcus se rendit seul au camp des Pictes, et après avoir donné des cadeaux au chef, il expliqua la nature de l'expédition. Les Pictes le capturèrent et l'enchaînèrent dans une de leur hutte. Ils l'auraient tué sans l'arrivée providentielle d'un saint homme, nommé John, que les Pictes respectaient et craignaient. John demanda aux Pictes de libérer Marcus et de lui restituer ses biens, ce qu'ils firent à contre-cœur.

John et Marcus eurent une discussion qui dura plusieurs heures et, quand ils se séparèrent, John fit don d'une épée à Marcus.

Les Pictes ne causèrent plus d'ennuis à l'expédition. Ils prêtèrent même des guides et des pisteurs et envoyèrent des messagers prévenir les autres villages pictes que ces Romains-là étaient des amis du Grand Immortel et qu'il ne fallait pas leur faire de mal. Mais Belphegor continua cependant à leur échapper. Il avait l'aide du peuple serpent qui, à cette époque, était suffisamment fort pour défier les Pictes.

De nombreux mois de recherche et d'enquête chez les Pictes menèrent l'expédition au cœur des montagnes, où les Romains trouvèrent finalement Belphegor sur les rives d'un lac. C'est près de ce lac que les hommes-serpents avaient un temple dédié à leur Aesathog le Grand, un temple construit avec des pierres provenant des proches montagnes. Tout autour du temple se dressaient d'autres bâtiments de pierre. Ces bâtiments étaient utilisés par Belphegor et par la tribu locale de Pictes qui adorait également Aesathog.

1 Namatien et ses troupes attaquèrent à l'Est cependant que Marcus attaquait à l'Ouest. Ils se rencontrèrent dans le temple où furent massacrés les derniers gardes, mais par une porte, Belphegor s'était enfui dans un autre monde.

Marcus tua les prêtres serpents avec son épée et Namatien tenta de briser le disque d'or. Mais tous ses efforts furent vains jusqu'à ce que Marcus lui prête son épée. L'épée trancha le disque et, en peu de coups, ce dernier fut brisé en trois. Namatien était en train d'allumer un feu pour faire fondre le disque, quand une grande bête arriva des montagnes et attaqua le reste des soldats. Les blessures causées à la bête se refermaient à peine infligées. Marcus découvrit alors un prêtre serpent qui avait échappé au massacre de ses compagnons, et quand il le tua, la bête devint enragée. Le sol se mit à trembler et le temple s'écroula, tuant sous ses décombres tous ceux qui s'y trouvaient, à l'exception de Marcus qui, par la porte, fut poussé dans l'autre monde. Le reste de l'expédition mourut sous les gravats.

2 Quand, à la place du temple, Marcus se retrouva dans une profonde forêt, son premier geste fut de revenir en arrière pour aider ses compagnons. Mais la chute du temple avait détruit le portail, et il lui fut impossible de revenir en arrière.

Marcus finit par découvrir les habitants de la forêt et par s'en faire des amis. Il devint un membre du clan et épousa la fille de l'un d'eux. Marcus enseigna sa propre langue à sa famille et tenta d'utiliser ses talents d'ingénieur pour aider le clan, mais le clan ne vivait que pour la liberté de la forêt et n'avait rien à faire de routes et de ponts. Ils se contentaient de bâtir de petites huttes pour y dormir par temps froid ou humide. Plusieurs années s'écoulèrent avant que des ennuis ne viennent troubler l'harmonie du clan.

Une nuit, le peuple serpent arriva, armé d'argent et de feu, et presque tout le clan fut tué. Les hommes-serpents étaient accompagnés d'êtres monstrueux, noirs, serpents munis de grandes ailes de chauves-souris, semblant constamment changer de forme. Marcus abattit une de ces créatures avec son épée, mais l'un des hommes-serpents le poignarda dans le dos.

Dès que Marcus fut à terre, les attaquants s'enfuirent. La femme de Marcus et ses fils moururent cette nuit-là, mais lui-même vécut encore quelques semaines pendant lesquelles il enseigna à sa fille le maniement de son épée, de façon qu'elle puisse défendre le clan en cas de nouvelle attaque.

Ici s'achève l'histoire de Marcus Arturus. Personne ne sait comment elle nous fut transmise.

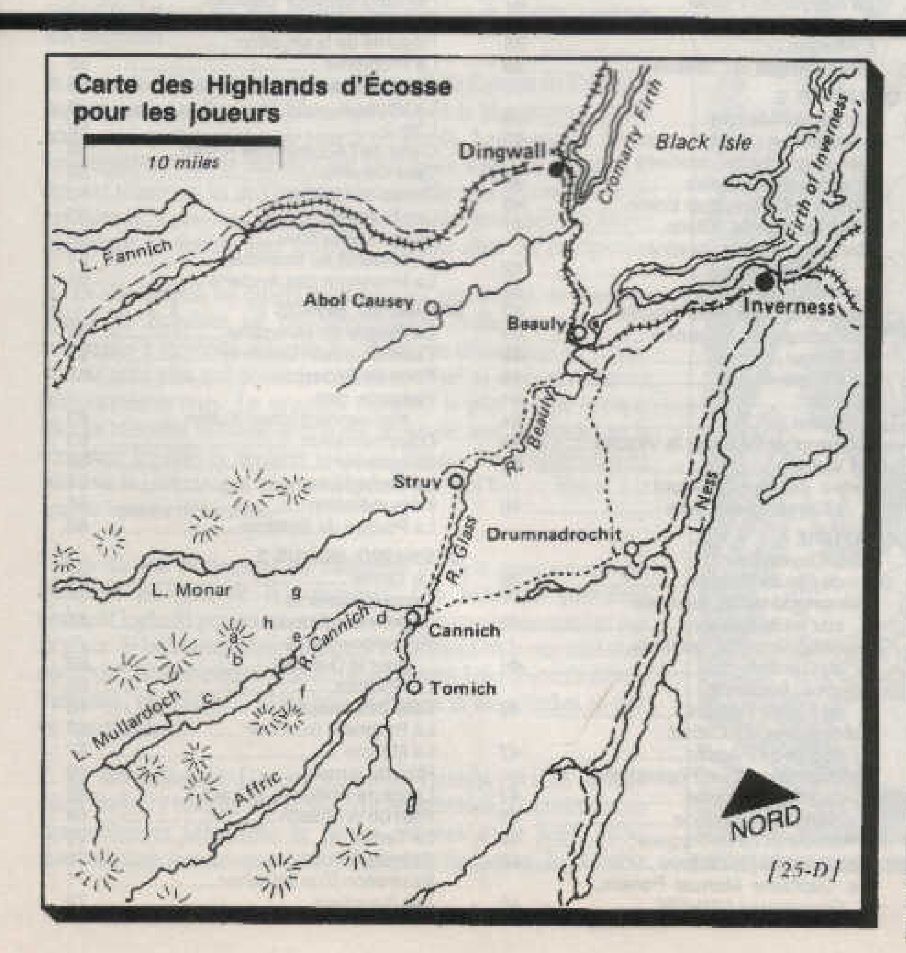
Note finale au manuscrit

Une histoire intéressante, Votre Éminence, n'est-ce pas ? J'ai vérifié diverses parties du récit. Platorius Nepos était gouverneur de la Bretagne pendant la période où fut construit le mur d'Hadrien, entre 122 et 126. Au-delà de ces faits, on ne trouve quasiment rien. J'espère que cette histoire vous a plu, bien que je craigne de n'être qu'un piètre conteur.

Toutes mes prières sont dirigées vers le salut de nos frères.

[33-D]

Signé :
Père MacBride.



Texte d'une lettre de Carl Stanford à Duncan MacBain. Sans date ni adresse de l'expéditeur.

Cher Monsieur MacBain,

Cette lettre vous servira d'introduction auprès de Belphegor, membre inestimable de notre ordre. Nous vous l'envoyons pour vous aider dans votre recherche du disque de R'lyeh.

Continuez à surveiller les Américains. Ils peuvent tomber sur le disque à n'importe quel moment. S'ils le trouvent, il faudra prendre soin d'eux.

J'espère que vous aurez bientôt trouvé le disque. Votre voyage de retour a été préparé par nos hommes de Londres. Il faut que vous soyez tous les deux sur ce bateau quand il prendra la mer.

Suivez les ordres de Belphegor comme vous suivriez les miens. Gloire aux dieux ! Yog-Sothoth Neblod Zin.

Confiant en vos compétences,
Carl Stanford.

[23-D]

Sommaire général

Dans la scène initiale, les Investigateurs remarqueront un groupe de trois ou quatre créatures humanoïdes se déplaçant à l'arrière-plan. Elles sont trop loin pour être identifiées ou pour causer une perte de SAN, mais il est évident que ces formes sombres ne sont pas humaines.

Dans la seconde scène, un énorme et affreux monstre Cthulhien se tient maintenant en pleine lumière derrière James Raven. Cette créature est un Chasseur Spectral. Sur un jet réussi de Mythe de Cthulhu, on pourra l'identifier comme un monstre mineur. (Les Chasseurs Spectraux ne sont pas suffisamment courants pour que les Investigateurs puissent les identifier facilement.) Voir le monstre filmé coûte 1D4 points de SAN.

Peu après le début de la terrible dernière scène, on voit deux Chasseurs Spectraux entrer par la fenêtre du décor où Monica est couchée. Ils se dirigent vers elle et commencent à frotter leurs pattes hideuses et griffues sur le corps de l'actrice d'une manière révoltante de suggestion. Finalement, peu avant la fin de la scène, ils font carrément des grimaces à la caméra.

Les Investigateurs noteront que la présence des Chasseurs n'a aucun effet matériel : ils ne laissent pas de traces de pas visibles, ils ne font pas voler les rideaux, etc., sauf pour les impressions de mouvance sur la robe de Monica. Toute cette scène coûtera 1D3 points de SAN si le jet est manqué.

Le Canyon du Diable

Les lettres qui précèdent les localisations se retrouvent sur la carte destinée au Gardien. Les Investigateurs pourront se procurer une carte d'état-major qui leur indiquera les courbes de terrain, mais pas les bâtiments.

A. La route. Ce sentier escarpé en lacets relie le Canyon du Diable au reste du monde. Il y a 40 kilomètres jusqu'à la plus proche grande route, qui se trouve à son tour à 65 km de Los Angeles. Si les Investigateurs veulent conduire sur cette route à plus de 30 km/h, ils doivent réussir un jet de Conduite Automobile tous les tours. Si le jet est manqué, il peut leur arriver toutes sortes de choses selon la nature immédiate du terrain (par exemple : tomber dans un précipice).

B. Le site. Depuis les quatre mois qu'il est abandonné, le décor du *Prince de Babylone* est considérablement tombé en ruines. La compagnie a remporté avec elle la plupart des décorations de valeur, et il ne reste plus que plusieurs centaines de m² de murs et de pièces intérieurement nues. La structure complète la plus grande (c'est-à-dire un bâtiment véritable et non pas un simple mur de façade) est la tour dans laquelle la dernière scène fut filmée. Reste également en bon état la caverne aux banquets, qui servait à la fois au film et à la troupe comme réfectoire.

Près du site se tiennent les bâtiments de style casernement qui abritaient les gens de la compagnie. Ces bâtiments pouvaient aisément loger 50 personnes, et les Investigateurs ne manqueront pas de place. Si les Investigateurs fouillent le bâtiment où le matériel était entreposé, ils découvriront une caisse contenant 3 des objectifs de von Varnstein, une carabine 22 lon rifle déchargée et deux flashes en état de fonctionner.

C. Le village Hotethk. L'ancien village des Hotethk est situé dans un étroit canyon à environ 500 m du décor de Babylone. Il consiste en un rassemblement hétéroclite de petites maisons d'une seule pièce, groupées dans une crevasse sur la paroi même du canyon. Il est visible



que ces ruines ne devaient pas abriter plus d'une trentaine de personnes. Toutes les entrées sont sur les toits.

La partie la plus intéressante des ruines est une grande salle centrale. Elle contient un foyer, des fresques sur les murs et un Fils de Yig (un grand serpent à sonnettes). Le serpent a 5 points de vie et 40 % de chances de réussir à mordre. Sa morsure injecte un poison qui est toujours mortel. Les armes à feu n'ont que la moitié des chances normales de l'atteindre, excepté les fusils de chasse. S'il est tué, sa mort fait gagner 1 point de SAN. Les fresques montrent des hommes dansant autour d'un feu en compagnie de grandes créatures noires qui ressemblent aux Chasseurs Spectraux. un jet d'Anthropologie réussi permet de comprendre que les fresques montrent une cérémonie de transformation. Au fond du foyer se trouve une petite boîte sanglée de cuir. Si on la déplace et qu'on réussisse un jet de Trouver Objet Caché, on peut apercevoir une partie d'une dalle de pierre gravée ensevelie sous les cendres.

La boîte contient un livre, en très mauvais état, que Whateley avait laissé aux Hotethk. Il s'y trouve le sort qui permet de transformer un homme en Chasseur Spectral. Ce sort requiert la perte définitive de 2 points de POU, le sang de divers animaux et la perte de toute SAN par le destinataire du sort. La dalle est en fait l'Arc de Vlactos et mesure 90 cm sur 1,20 m.

Enterrées sous l'arc, se trouvent six affreuses Kachinas (genre de poupée Hopi, ou figurine destinée à une cérémonie magique) qui correspondent aux six Chasseurs Spectraux qui hantent actuellement le canyon. Si une poupée est détruite ou endommagée, le Chasseur correspondant cessera d'exister sous cette forme jusqu'à ce qu'il puisse fabriquer magiquement une nouvelle Kachina, ce qui lui prendra environ une semaine. Si on détruit les Kachinas tout en répétant le chant indien, les Chasseurs seront définitivement détruits.

Il n'est pas dans l'intérêt des Chasseurs de voir les Investigateurs fureter autour de leurs ruines. Si un groupe d'hommes s'en approche, ils tenteront de tuer au moins un de leurs membres en causant un éboulement (réussir un jet d'Esquiver ou subir 3D6 de dommages), puis d'effrayer les autres avec leurs empreintes de pas qui apparaissent et disparaissent. (Voir ci-dessous.)

D. La Zone de Peur. C'est une zone d'un kilomètre et demi de rayon centrée sur le village Hotethk. C'est le terrain hanté par les Chasseurs, zone qui concentre les forces magiques qui leur sont associées. La zone a les propriétés suivantes :

(1) Les Hotethk ne quittent pas, et ne peuvent pas quitter, cette zone.

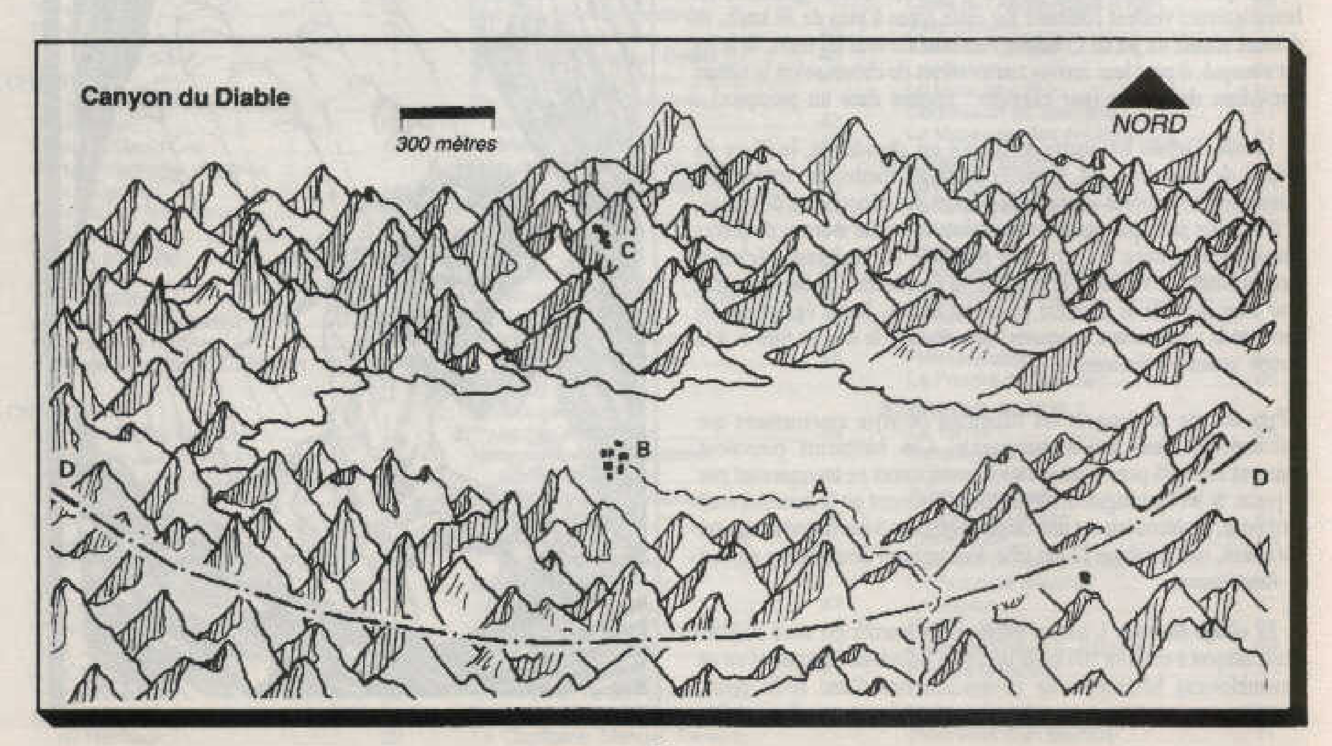
(2) Il n'y a pour ainsi dire aucune vie animale présente dans cet endroit. Même les oiseaux évitent de survoler la zone. Ce fait apparaîtra évident, et troublant, à quiconque demeure plus d'un jour dans la zone et réussit un jet de Zoologie.

(3) Toutes les 8 heures, tout humain stationnant dans la zone, qu'il dorme ou soit éveillé, doit faire un jet de SAN. Si ce jet échoue, 1 point de SAN est perdu. Ceci aussi longtemps que les Investigateurs demeurent dans la zone, à moins que les Chasseurs ne soient détruits. La SAN perdue dans la zone est cumulative en ce qui concerne la détermination de la folie. Si on reste dans la zone de peur assez longtemps pour perdre 9 points de SAN, cela compte comme si les 9 points avaient été perdus d'un seul coup. Donc, risque de folie.

L'Attaque

Les Chasseurs sont à la fois cruels et lâches. Ils savent que les armes des hommes peuvent les tuer s'ils sont détectés, et ils se maintiendront donc à une distance prudente des Investigateurs jusqu'à ce qu'ils voient une chance de voler ou de détruire les objectifs spéciaux. Ils savent que ces objectifs peuvent les rendre visibles. Leur tentative de tuer les Investigateurs sera lente et subtile, pas une charge forcenée. Ils essaieront d'abord de rendre les hommes fous avant d'en finir avec eux.

Le premier geste des Chasseurs sera de leur couper la retraite hors



du canyon. Dès que les Investigateurs abandonneront leur(s) voiture(s) sans surveillance pendant plus de 90 minutes, la nuit par exemple, ils saboteront complètement les moteurs. Si les Investigateurs tentent de fuir à pied, les Chasseurs tenteront de les disperser et de les tuer avant qu'ils n'aient franchi la zone d'un kilomètre et demi.

Tant que durera le séjour des Investigateurs dans le canyon, les Chasseurs tenteront de faire une victime chaque jour. Ils tenteront d'attirer un individu à l'écart pour le tuer discrètement mais, s'il le faut, ils n'hésiteront pas à le faire en pleine vue. Se souvenir qu'ils peuvent devenir visibles et immatériels à volonté. Ils tenteront souvent d'attirer l'attention en faisant claquer des fenêtres, craquer des planchers, et des empreintes de pas qui apparaissent et disparaissent dans le sable sans aucune raison. S'ils arrivent effectivement à tuer un Investigateur, ils renverront le corps à ses compagnons, défiguré et mutilé à en perdre la raison. Ils ne manqueront jamais une occasion de semer la brouille ou la suspicion au sein même du groupe des hommes. Toujours se souvenir que les Chasseurs ne peuvent être vus et entendus que s'ils veulent bien l'être et peuvent observer à peu près tout ce que les Investigateurs font.

Si les poupées Kachinas sont en danger de destruction, les Chasseurs Spectraux feront tout ce qui est en leur pouvoir pour les défendre.

PERSONNAGES ET CRÉATURES

Chasseurs Spectraux (Race de Serviteurs Inférieurs)

Ce sont de grands et hideux humanoïdes de près de 2 mètres de haut, à la peau noire et épaisse. Ils ont de grands yeux rouges et de larges bouches avec des rangées de dents comme celles des requins. Ils ont le nez long et pointu, ce qui va bien avec leur apparence générale : horriblement maigre à part l'abdomen énorme et distendu. Leurs membres se terminent en appendices grossiers. Tandis que leurs pieds ressemblent à ceux des hommes, ils n'ont en fait de mains que d'énormes pinces, un peu comme celles des crabes. A cause de leur constante quasi-immatérialité, ils semblent flotter ou rebondir sur le sol comme d'affreux gros ballons. Ils ne parlent aucune langue connue.

Les Chasseurs Spectraux sont de terribles adversaires, mais ils sont très vulnérables si on sait comment les détruire. Ils peuvent devenir invisibles et, ce faisant, ils réduisent les chances de leur adversaire de les toucher d'un pourcentage égal à leur POU (à eux, les Chasseurs) multiplié par 5. Quand ils sont sous forme immatérielle, seules les armes enchantées ou les sorts peuvent leur causer des dommages. Leur plus grand désavantage est que certaines formes de lumière peuvent les rendre visibles. les objectifs tels que ceux qui sont décrits plus haut révéleront la présence des Chasseurs, à condition bien sûr qu'ils soient dans l'angle de vue. Leur autre faiblesse est qu'ils sont toujours liés à un quelconque objet cérémonial, objet qui retient leur âme. Et si cet objet est détruit comme il convient, ils meurent.

Les Chasseurs Spectraux sont une race créée à partir des corps de volontaires. Le plus souvent, ils sont laissés pour garder un lieu important.

Voir un Chasseur Spectral coûte 1D6 + 2 points de SAN à moins que le jet de SAN ne soit réussi, auquel cas il en coûte tout de même 1 point.

Ces monstres ne portent qu'une seule attaque par round, soit avec leurs dents, soit avec leurs pinces. Ils peuvent parer avec leurs pinces et peuvent le faire chaque round en plus de leur attaque. Ils n'attaquent généralement que sous forme invisible, ce qui augmente leurs chances de toucher de 20 %.

CHASSEURS SPECTRAUX

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	3D6×2	22-24
CON	2D6+1	7-8
TAI	3D6+8	19-22
INT	3D6+3	14-15
POU	5D6	17-18
DEX	3D6	10-11

Armes : Pince 50 % (2D6) ; Morsure 30 % (3D6)
Armure : 1 point de cuir
Sorts : Contacter Yig
Mouvement : 8.

Il y a six Chasseurs Spectraux dans ce scénario. Au choix du Gardien, leur nombre peut être diminué ou augmenté, en fonction de la force des Investigateurs.

CHASSEURS SPECTRAUX

	nombre de Chasseurs Spectraux					
	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FOR	34	22	24	16	24	12
CON	6	8	8	12	7	12
TAI	18	20	14	18	23	26
INT	8	13	16	12	12	16
POU	26	21	15	15	18	12
DEX	13	8	5	15	12	6
Pts de vie	12	14	11	15	15	19
Att. Pince	55 %	60 %	45 %	60 %	50 %	60 %
Dommages	3D6	3D6	2D6	2D6	3D6	2D6
Morsure	35 %	55 %	45 %	45 %	45 %	20 %
Dommages	4D6	4D6	3D6	3D6	4D6	3D6

Personnages

JAMES RAVEN

FOR 13	CON 12	TAI 14	INT 13	POU 9
DEX 13	APP 16	SAN 25	EDU 13	PV 13

Compétences : Fleuret, attaque 80 % ; Parade 85 % ; Parler Français 35 % ; Écouter 60 % ; Suivre une Piste 25 % ; Conduire une Automobile 25 % ; Éloquence 75 % ; Chanter 65 % ; Chevaucher 65 %.

ROSEANNA BARLETT

FOR 10	CON 9	TAI 10	INT 14	POU 15
DEX 8	APP 12	SAN 75	EDU 16	PV 10

Compétences : Comptabilité 30 % ; Mythe de Hollywood 90 % ; Droit 50 % ; Écouter 85 % ; Psychologie 65 % ; Discrétion 40 % ; Marchandage 60 % ; Crédit 55 % ; Discussion 60 % ; Baratin 85 % ; Éloquence 70 % ; Psychanalyse 20 %.

PREMIER MACHINISTE

FOR 11	CON 13	TAI 14	INT 14	POU 9
DEX 14	APP 12	SAN 45	EDU 12	PV 14

Compétences : Conduire une Automobile 45 % ; Conduire un Engin Lourd 50 % ; Mécanique 55 % ; Électricité 40 % ; Baratin 30 % ; Technique de la scène 45 %.

SECOND MACHINISTE

FOR 15	CON 16	TAI 16	INT 11	POU 12
DEX 15	APP 12	SAN 60	EDU 10	PV 16

Compétences : Pistolet 50 % ; Poing 60 % ; Conduire une Automobile 50 % ; Technique de la scène 65 %.

5.
Le Ver qui Marche

Un confrère occultiste invite les Investigateurs dans le Maine où, espère-t-il, ils pourront comparer leurs notes. Ensemble, ils devraient pouvoir à jamais débarrasser le monde du Crépuscule d'Argent.

Introduction

Maintenant qu'ils ont réussi à éliminer les monstres Hotethk, qu'ils possèdent au moins un morceau du disque de R'lyeh et qu'ils ont trouvé l'Arc de Vlactos, les Investigateurs sont prêts pour ce scénario. En fait, ils peuvent jouer ce scénario même s'ils n'ont accompli aucun de ces exploits. Toutefois, pour le début du dernier scénario, il faudra qu'ils soient en possession d'un morceau du disque et d'au moins un dessin de l'Arc de Vlactos. S'ils n'ont pu les trouver dans les scénarios précédents, le Gardien devra faire en sorte qu'il puisse les trouver maintenant, dans ce scénario. Où et comment sont des questions laissées à la discrétion du Gardien.

Ce scénario-ci est destiné à être un piège, pour faire comprendre à des Investigateurs peut-être trop confiants que leurs ennemis sont réellement meurtriers et pour les mener à l'Ile de Pâques, et, de là, à R'lyeh, pour détruire définitivement leurs ennemis.

Renseignements destinés aux Investigateurs

Après leur mission dans le Canyon du Diable, les Investigateurs reçoivent une lettre d'un certain M. Christopher Edwin.

Arrivés à Salk Harbour, les Investigateurs verront que le village ne compte pas plus de 800 à 900 âmes, principalement des pêcheurs. Juste en dehors de la ville, dans la direction d'une grande colline qui se dresse à l'Ouest du village, se tient un imposant manoir. Si on pose la question, n'importe quel villageois pourra répondre que ce manoir est, à la vérité, la demeure de Christopher Edwin, le pauvre homme ! Si un Investigateur demande pourquoi « le pauvre homme » ? le pêcheur interrogé, ou la villageoise, le regardera de travers... Montrer tant de hardiesse au premier contact a de quoi choquer la mentabilité des gens du Maine. Et le villageois passera son chemin sans répondre.

A la maison de M. Christopher Edwin, les Investigateurs seront accueillis par une porte qui s'ouvre toute seule. Et une voix leur criera d'entrer. C'est à ce moment que Christopher arrivera par un couloir latéral. C'est un très vieil homme, pâle, confiné dans un fauteuil roulant. Il invitera les Investigateurs à dîner. C'est au cours du repas qu'il leur expliquera tout.

Pendant le dîner, il leur expliquera que la porte est munie d'un nouveau système électrique et qu'il n'a qu'à appuyer sur un bouton pour la faire s'ouvrir. Voilà plusieurs mois qu'il est tombé malade et il

Chers Messieurs,

J'ai lu des articles sur vos exploits et je souhaite intensément vous voir. Je possède moi-même quelques connaissances d'occultisme et je suis instruit du danger que vous courez en face du Crépuscule d'Argent. Je vous prie d'accepter les billets de train ci-joints et de me rencontrer immédiatement à Salk Harbour, dans le Maine. Je suis assez riche et ne serais que trop content d'aider d'autres personnes à défendre le monde contre le mal monstrueux des Grands Anciens. Je vous attends.

Sincèrement,
Christopher Edwin.

[40-A]

Des billets de train sont effectivement joints à la lettre, billets de première classe, naturellement. Il y en a un pour chaque membre du groupe. Ils sont à destination de Portland, où les Investigateurs devront rejoindre en autocar le petit village de Salk Harbour, un trajet d'environ deux heures.

a perdu l'usage de ses jambes. Si les Investigateurs le regardent attentivement, ils le trouveront effectivement maigre et pâle, apparence qui confirme ses dires. Il garde ses mains raides croisées sur la couverture qui recouvre ses genoux, sauf quand il les agite en parlant, ce qu'il fait fréquemment.

Après le dîner, il en arrivera au fait. Il dispose d'une assez bonne connaissance du Mythe de Cthulhu et il dira aux Investigateurs qu'il sait à quel point le Crépuscule d'Argent est voué au mal. En fait, alors qu'il enquêtait sur l'Ordre, c'est au moment où il venait de faire d'effarantes découvertes qu'il fut frappé par cette maladie suspecte. Il se demande, parfois, si cette maladie est entièrement naturelle. Il montrera avec empressement toutes ses notes prises sur le Crépuscule d'Argent, mais malheureusement pour les Investigateurs, ils n'y découvriront rien qu'ils ne sachent déjà. Rien que des faits connus, que John Scott, par exemple, était un rescussité, qu'un nommé Whateley, un contact du Crépuscule d'Argent, s'est rendu en Californie pour se lier aux Indiens, que la loge du Crépuscule d'Argent à Boston était construite sur les ruines de la ferme d'un vieux sorcier et qu'une assemblée écossaise de sinistres sorciers était liée au Crépuscule d'Argent.

Il est évident qu'Edwin est maintenant incapable de prendre une part active dans le combat contre ce qui reste du Crépuscule d'Argent, mais il désire accomplir sa part, au nom de « la vie et de la santé mentale », en finançant les enquêtes des Investigateurs. C'est à ce moment-là qu'il sortira un carnet de chèques et signera à chacun (sauf aux serviteurs) un chèque de 150 $. Il leur dira qu'ils devront se rendre à Portland pour encaisser leurs chèques, mais qu'il est inutile de le faire dès demain. (Si les Investigateurs vont jamais toucher leurs chèques, ils les trouveront parfaitement authentiques). En fait, Christopher a une enquête toute chaude à leur confier.

« Il y a 50 ans, dit-il d'une voix rauque et presque dans un souffle à cause de ses poumons ravagés par la maladie, il y avait un homme qui vivait au Nord du village, un homme nommé Clarence Woodie. Il avait la réputation d'un homme mauvais et vindicatif, qui battrait un chien à mort pour l'avoir mordu, ou qui empoisonnerait les moutons d'un voisin passant sur ses terres. Il ne s'est jamais marié, mais il a adopté trois garçons de l'orphelinat du comté. Il les a élevés dans ses façons mauvaises et ils étaient aussi méchants que lui, si j'ose dire, quand il mourut subitement. Après sa mort, les garçons découvrirent une boîte pleine d'argent sous son lit et déclarèrent qu'ils étaient tombés dessus par hasard. les villageois ne crurent pas à cette histoire, ni la police, qui arrêta les gaillards sous l'accusation d'avoir étouffé leur père nourricier pour son argent. Ils furent pendus tous les trois (ils avaient tous une vingtaine d'années) et enterrés dans des tombes anonymes. Il se produisit alors une chose étrange. La personne qui avait racheté la vieille maison des Woodie fut retrouvée morte avec une brûlure de corde à la gorge, comme si elle avait été pendue ! La différence, c'est qu'elle fut retrouvée dans son lit et qu'il n'y avait pas de corde !

« Bon, il suffit de dire que plusieurs autres personnes, dont deux vagabonds, moururent encore dans cette maison des mêmes étranglements mystérieux. Je pense, et j'ai le sentiment que vous serez d'accord avec moi, que les esprits damnés des garçons de Woodie continuaient à hanter cette maison et tentaient de tuer quiconque y restait trop longtemps. »

« Naturellement, la maison fut abandonnée et, maintenant, on l'évite. Cet état de choses a duré pendant plus de 40 ans. Mais l'année dernière est arrivée au village une personne qui a fait un moment partie du Crépuscule d'Argent, et cet homme a acheté le terrain où se trouve la vieille maison. Il n'y dort pas, mais les villageois murmurent qu'il y accomplit d'étranges actes, qu'il essaie d'invoquer ou d'apprivoiser les fantômes qui y vivaient. Il s'est présenté sous le nom de Malcolm Smith — un pseudonyme, j'en suis sûr. De toute façon, avant que je ne tombe malade, je suis allé l'espionner pendant qu'il tentait de communiquer avec les fantômes de la maison, et j'ai vu les spectres eux-mêmes lui parler ! Puis je suis tombé évanoui. »

« Si je vous ai contacté, c'est parce que j'ai peur de savoir ce que "Malcolm Smith" essayait de faire. Il avait compris que les fantômes avaient une puissante aura psychique et magique et il essayait de la capter et de la relier à un certain acte magique. En fait, par une noire parodie d'exorcisme, il affaiblissait les fantômes, non pas pour les détruire, mais pour voler leur énergie afin de pratiquer la magie noire. Malcolm disparut juste avant que je ne tombe malade. Je pense maintenant que les spectres affaiblis ont dû quand même réussir à détruire l'homme qui vampirisait leur vie mauvaise. Voici ce que j'ai surpris de leur conversation : »

« Ô vous, suppôts de la nuit ! Ô vous fantômes des morts damnés ! Ô vous esprits du mal et du péché ! Venez ! Venez ! Venez me rendre votre criminel pouvoir ! Libérez votre résolution faiblissante du lieu de vos crimes, et relâchez votre énergie ! Renforcez-moi du pouvoir magique de votre être ! Je dois croître et vous devez décroître ! Rendez-moi fort, à votre désespoir ! » Voilà ce que "Malcolm Smith" chantait. C'est alors qu'apparut le pâle fantôme d'un homme, la tête roulant sur le côté comme si son cou était brisé, et il dit :

« Va-t-en de nous... Laissez-nous être... cesse de nous tourmenter de nos douleurs et de nos supplices... Laisse-nous ou laisse tomber tes défenses pour que nous puissions nous repaître de tes émotions comme nous l'avons fait des autres... Sacrifie-toi à notre faim ou va-t-en de notre horreur... »

« A ce moment, continue Christopher Edwin, Malcolm s'est soudain détourné, le fantôme a poussé un gémissement lugubre, et je me suis évanoui. Accepteriez-vous de reprendre la tâche où je l'ai laissée ? Les fantômes sont affaiblis, maintenant. Même les villageois les plus superstitieux ne croient plus qu'ils soient encore actifs. Si "Malcolm Smith" est effectivement mort dans cette maison hantée, il



a pu laisser d'intéressants manuscrits ou des notes compromettantes pour l'organisation à laquelle il avait dévoué sa vie : le Crépuscule d'Argent. »

« J'ai découvert qu'il était membre de l'Ordre lorsque j'ai reconnu un certain Carl Stanford, lequel est mentionné comme une sommité du Crépuscule d'Argent, en conversation avec lui, trois semaines avant qu'il ne disparaisse. Je n'ai pu découvrir qui était Carl Stanford que le mois dernier.

« Voulez-vous m'aider ? Je suis riche, et j'aimerais que mes dernières actions soient pour le Bien. Peut-être pourrais-je être un instrument dans la destruction du Crépuscule d'Argent et contribuer ainsi à sauver le monde du mal qui descendra sur lui si le Crépuscule est vainqueur... »

Les Investigateurs sont maintenant libres d'accepter l'hospitalité de Christopher Edwin. Il faut les encourager à explorer la vieille maison pour découvrir la vérité sur Malcolm.

Renseignements destinés au Gardien

Chrostopher Edwin est mort cinq mois auparavant de sa maladie pulmonaire. Cette maladie lui a été inoculée par l'aiguille empoisonnée d'un membre du Crépuscule d'Argent. Un fungus de Yuggoth a pris sa place et ce monstre, qui est allié aux Seigneurs du Crépuscule d'Argent, se fait maintenant passer pour Christopher Edwin.

Son but est de diriger les Investigateurs, qui ont causé de graves préjudices au Crépuscule d'Argent, vers des pièces mortels. L'histoire de la maison de Woodie et de Malcolm Smith est en grande partie inventée. Si les Investigateurs enquêtent à ce sujet, ils découvriront qu'un Clarence Woodie qui avait adopté trois garçons est effectivement mort dans sa maison, il y a 50 ans, et que les garçons furent pendus pour son meurtre. les villageois ont cru, au début, que la maison était hantée, mais ils n'y croient plus depuis longtemps. Malcolm Smith a acheté le terrain, puis a disparu.

La maison de Woodie

Il y a 20 ans, une famille sinistre a emménagé dans la petite maison sans étage de Woodie, Jonas, le père, Zeke et Isaiah, les deux fils. C'était des vagabonds dégénérés, devenus meurtriers, et qui sont maintenant complètement fous. Ils vivent en tuant les animaux qui passent à proximité et en tuant et en mangeant les gens tout aussi bien. Les Fungi de Yuggoth, qui passent parfois par ces bois, sont au courant de leur existence, et ainsi le faux Christopher Edwin a l'intention d'envoyer les investigateurs dans leurs griffes. les Fungi laissent parfois un message sur le seuil de la maison et bien que les cannibales ne les aient jamais vus, ils ont depuis longtemps appris la sagesse d'obéir à leurs messages. Les Fungi leur indiquent parfois où ils peuvent trouver des gens vulnérables, de façon qu'ils puissent les tuer et les manger sans se faire prendre.

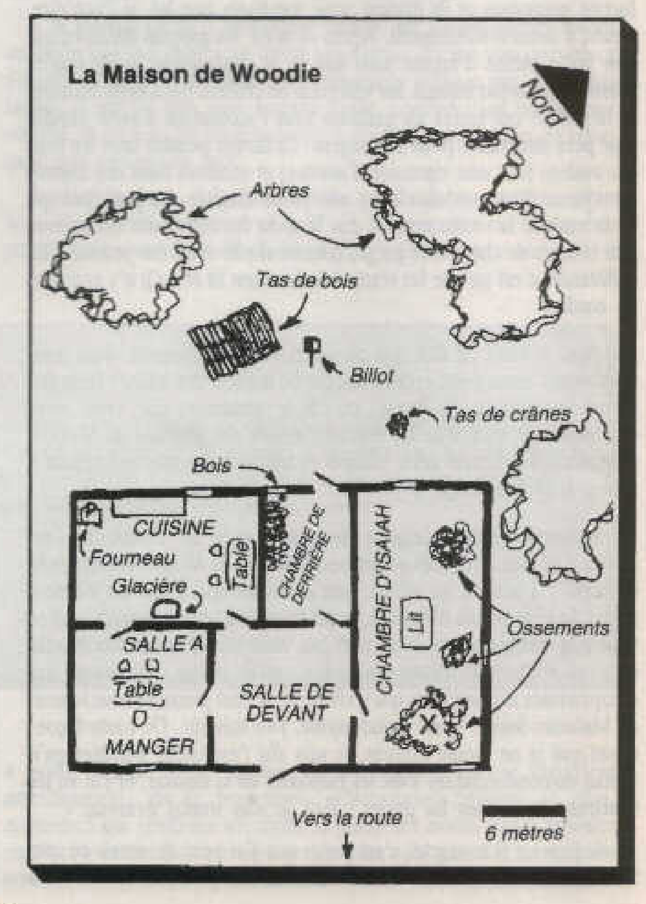
Jonas, Zeke et Isiah ont été avertis de l'arrivée des Investigateurs par le feux Edwin. Ils sont armés et prêts.

La pièce de devant : c'est là que donne accès la porte de devant. Elle est petite comme une boîte, claustrophobique, 4 autres portes y donnent.

La chambre d'Isaiah : Isaiah est le pire des 3 tueurs. Son lit n'est qu'un simple matelas à même le plancher, mais le reste de la chambre est richement décoré. Des ossements de toutes sortes d'animaux sauvages sont empilés tout autour de cette chambre. Ils ont été nettoyés aussi bien que possible, mais une affreuse puanteur ne se dégage pas moins de cette pièce. Si un Investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché au moment où il ouvre la porte, il remarquera un crâne humain posé près d'une pile de bois de cerf. Quand ils entreront dans la pièce, les Investigateurs auront droit à une mauvaise surprise. Isaiah s'est complètement enfoui sous l'un des gros tas d'ossements (celui qui est marqué d'une croix sur la carte). Il est totalement dissimulé et ne peut pas être détecté du tout, bien que lui-même, naturellement, ne puisse pas voir non plus les Investigateurs. Mais il peut les entendre et dès qu'ils marcheront sur la latte de plancher qui grince et qu'il connaît si bien, juste à côté du tas, il surgira soudainement tel un démon vengeur, hache en main, et tentera de pourfendre l'Investigateur le plus proche. Tous ceux qui se trouveront dans cette pièce devront réussir un jet de SAN ou en perdre 1D6 points en voyant le fou aux yeux sauvages se dresser armé de sa hache, ressemblant plus à un monstre qu'à un homme, vêtu d'ossements pourris, hirsute et bavant.

Isaiah aura automatiquement l'avantage du premier coup sur la cible la plus proche, et les Investigateurs ne pourront ni réagir, ni esquiver. En fait, il aura même 20 % de plus de chances de toucher, à cause de l'effet total de surprise. Après le premier round, tous les Investigateurs pourront tenter un jet d'Idée. Ceux qui réussiront se remettront du choc et pourront réagir, en fuyant, en dégainant leur arme, ou autre chose. Ceux qui manqueront leur jet d'Idée resteront confondus sur place et ne pourront rien faire, pas même esquiver, bien que Isaiah n'ait plus, quant à lui, ses 20 % de bonus à l'attaque. Au troisième round, tout le monde pourra agir normalement.

Isaiah frappera chaque round sur le même adversaire jusqu'à ce qu'il tombe. Ce n'est qu'à ce moment qu'il changera de cible. La pièce est de petites dimensions et Isaiah se trouvera au milieu du groupe des Investigateurs. Si l'un d'eux tire un coup de feu sur Isaiah et manque son coup, il doit faire un nouveau jet pour voir s'il a touché



un ami à la place. Les chances de toucher un ami sont de 5 % par autre personne présente dans la pièce. Si les Investigateurs sont 5, que l'un d'eux tire sur Isaiah et le manque, il y a 20 % de chances qu'un autre Investigateur (au hasard) soit touché. Noter que, dans ce cas, ce ne sera jamais un empalement, juste un touché normal.

Dès que les autres occupants de la maison entendront le cri de guerre d'Isaiah, ils viendront l'aider, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes déjà présentement en train de se battre. Ils se rueront vers sa porte et tenteront de descendre à coups de feu ceux des Investigateurs qu'Isaiah n'est pas actuellement en train de frapper avec sa hache. S'ils manquent un Investigateur donné, ils ont également 5 % de chances cumulatives par personne de toucher quelqu'un d'autre, y compris Isaiah. Si un Investigateur se retourne vers la porte pour leur tirer dessus, il n'encourt pas le risque de toucher un camarade. S'ils se battent contre Isaiah à coups de couteau ou d'autre arme de ce type, ils ne toucheront, éventuellement, que leur cible également.

La salle à manger : elle est principalement meublée par une grande planche de bois posée sur deux souches d'arbre, l'ensemble servant de table. La lampe allumée, pendue au-dessus de la table, est particulièrement horrible dans la pénombre de la maison : de toute évidence, elle a été faite avec la peau tendue d'une tête humaine. Dans son balancement produit par le souffle d'air dû à l'ouverture de la porte, les Investigateurs pourront nettement distinguer les paupières cousues et le trou de la bouche. Cette vue leur coûtera 1D4 points de SAN s'ils manquent leur jet, et 1 point même s'ils le réussissent.

Il y a trois chaises grossières autour de la table. Une autre porte donne sur cette pièce.

La cuisine : il est facile de deviner le genre de spectacle horrible qu'on peut y trouver : l'étal de boucherie d'un antre de cannibales. Quiconque y entre doit immédiatement faire un jet de SAN. On y découvrira une cuisine assez bien équipée, quoique d'un style archaïque, avec les restes macabres d'un repas précédent étalés sur le fourneau et sur le buffet : des mains, des pieds, et autres tronçons humains encore plus horribles à découvrir. Si le jet de SAN est manqué, le personnage doit perdre 1D6 points de SAN, et 1 point quand bien même le jet est réussi. Les Investigateurs devraient être maintenant suffisamment avertis de ne pas ouvrir la glacière. Si l'on ouvre la glacière, c'est une horreur encore pire qui frappera. Jonas, le père, a relié un fusil de chasse à canon scié à la poignée de la glacière, et celui qui ouvrira recevra une double décharge en pleine poitrine : une somme totale de dommages de 8D6 points !

Au moment où il sera sur le point d'ouvrir la porte, le personnage peut, s'il réussit un jet de Trouver Objet Caché, remarquer un fil attaché à la poignée et venant de l'intérieur de la glacière. Un jet réussi de Mécanique permettra de défaire ce fil sans suite fâcheuse, mais si le jet est manqué, le résultat sera d'actionner l'une des gâchettes. Le prétendu démineur recevra pour 3D6 points de dommages, la porte de la glacière amortissant en partie le choc. Si le jet est réussi et la porte ouverte, le fusil sera visible et quiconque ayant 9 ou plus d'INT comprendra immédiatement la nature de ce piège diabolique. Il n'y a rien d'autre dans la glacière, le glacier ne se risquant pas souvent dans cette partie des bois. Ce n'était qu'un piège destiné aux curieux, une idée digne de l'esprit de Jonas.

La chambre de derrière : elle est pleine de bûches, d'autres ossements (uniquement animaux ici) et d'outils. Il y a une réserve de pétrole pour les lampes, deux flashes, et deux fusils rouillés avec quelques munitions. Les fusils sont si corrodés que, si on s'en sert, ils exploseront à la figure du tireur, lui causant 1D6 points de dommages, avec la possibilité de le rendre aveugle. Faire faire au personnage son jet de Chance 2 fois. Chaque jet manqué indique qu'un œil a été crevé. Si les deux le sont, le personnage est aveugle à vie et, naturellement, devra se retirer de la vie active en tant qu'Investigateur. Dans tous les cas ses compétences de Trouver Objet Caché et de Lire tombent immédiatement à zéro (à moins qu'il ne connaisse le braille). S'il n'est qu'éborgné, sa compétence de trouver Objet Caché sera réduite de moitié et ne pourra pas dépasser 60 %. Les occupants de la maison savent que ces fusils sont dangereux et ne les gardent qu'en souvenir. Un Investigateur possédant la compétence de Tirer à la carabine ou de Tirer au fusil à 50 %, ou possédant la compétence de Mécanique à 30 % ou plus, peut se rendre compte que ces fusils sont dangereux à utiliser.

Il y a une porte qui mène à la cour de derrière.

La cour de derrière : on y trouve un tas de bois coupé, un billot, et un petit tas de crânes dans un coin. Tout autour de la cour, des arbres sombres et lugubres semblent se serrer l'un contre l'autre. Caché sur le toit de la maison, se trouve Jonas. Il est accroupi derrière la cheminée et ne peut être vu d'en bas. S'il entend des voix dans la cour, il se laissera glisser jusqu'au bord du toit et commencera à tirer sur tout ce qu'il voit. Comme seuls sa tête et ses bras dépasseront, ceux qui voudront tirer sur lui n'auront qu'un tiers de leurs chances normales. Quand Jonas ouvrira le feu, il se trouvera à plus de 6 mètres des Investigateurs et donc, personne ne sera à bout portant. Si Jonas est sérieusement blessé (endommagé à plus de la moitié) ou s'il arrive à court de munitions, il rampera à nouveau jusqu'à la cheminée et se cachera derrière pour recharger son arme si elle est vide. S'il est sérieusement blessé, il restera caché, tirant dès qu'il verra une tête pointer au bord du toit.

La cour de devant : Zeke s'y trouve caché, sous les buissons. Il attendra et ne fera rien jusqu'à ce que les Investigateurs soient entrés en contact avec son père ou son frère. Son visage est horriblement mutilé (avant qu'ils ne soient abandonnés, Zeke s'est servi d'un des fusils rouillés — mais ses yeux ont été épargnés) et quiconque le voit dans des conditions de tension nerveuse, ici ou dans la maison, doit réussir un jet de SAN ou en perdre 1D4 points. S'il entend son frère crier dans sa chambre, il courra jusqu'à sa porte pour l'aider. S'il entend son père commencer à tirer depuis le toit, il fera le tour de la maison pour tirer sur les Investigateurs depuis l'angle d'un mur.

La Tactique de la Famille

Isaiah attendra tranquillement sous son tas d'os puants jusqu'à ce qu'on entre dans sa chambre, et ceci même s'il entend ailleurs des bruits de combat. C'est le plus fou des trois et il est tout à fait satisfait d'être parmi ses ossements. Il y passe des heures entières chaque jour. Il ne se rendra jamais. Si les Investigateurs fuient, il les pourchassera. Il peut rattraper à la course quiconque a une FOR et une CON inférieures aux siennes. Comme expliqué précédemment, dès qu'il engagera le combat, Zeke accourra à la rescousse et Jonas descendra du toit pour venir lui aussi.

Si Jonas engage le combat depuis le toit, Zeke viendra l'aider en se cachant au coin de la maison pour tirer. Dans cette position, Zeke étant à demi-dissimulé, les Investigateurs n'auront que la moitié de leurs chances normales de l'atteindre, à moins qu'ils ne fassent eux-mêmes le tour de la maison pour avoir un meilleur angle de tir. Tandis qu'ils courent, leurs chances de toucher juste sont également divisées par deux, et, naturellement, Zeke commencera pas viser quiconque tente de le prendre à revers.

Aucun des membres de cette sinistre famille ne se rendra. Si l'un

d'eux est capturé, il ne parlera pas, même sous la torture, sauf pour maudire les Investigateurs et les menacer d'une vengeance d'outre-tombe. Une telle vengeance est laissée à la discrétion du Gardien.

Les Investigateurs survivants ayant réussi à éliminer cet horrible trio regagneront 1D3 points de SAN. Ceux qui n'auront pas été à la maison de Woodie ne gagneront rien.

JONAS

FOR 10	CON 15	TAI 12	INT 8	POU 7
DEX 12	APP 7	SAN 0	EDU 3	PV 14

Compétences : Revolver 45 50 % ; Se Cacher 50 %.

ZEKE

FOR 8	CON 13	TAI 13	INT 7	POU 9
DEX 11	APP 7	SAN 0	EDU 5	PV 13

Compétences : Revolver 45 50 %.

ISAIAH

FOR 14	CON 16	TAI 16	INT 4	POU 10
DEX 14	APP 4	SAN 0	EDU 1	PV 16

Compétences : Hache attaque 75 % ; Parade 50 % ; Poing 80 % ; Se Cacher 80 % ; Sauter 50 %.

Le Retour

Quand les Investigateurs rentreront de la maison Woodie, probablement blessés, Christopher Edwin se montrera tout à fait navré et plein de sollicitude. Il paiera tous les frais médicaux, ainsi qu'une chambre privée dans un hôpital pour chaque personne blessée. Si personne n'est blessé (ce qui est peu probable), ou si les blessures étaient mortelles, Christopher invitera les survivants à un banquet. Malheureusement, après le repas, toutes les personnes présentes montreront les symptômes d'un empoisonnement à la ptomaïne, y compris Christopher Edwin, qui déclarera engager une infirmière personnelle pour lui-même. En ce qui concerne les Investigateurs, il leur paiera, une fois encore, des chambres privées dans un hôpital.

La Croisière

Attendre que leurs amis blessés guérissent à l'hôpital de Portland risque d'être fastidieux pour les Investigateurs indemnes. le Gardien peut leur faire une excellente suggestion. Christopher Edwin possède un petit yacht que les Investigateurs pourraient emprunter pour une petite croisière. Lui-même, Christopher, n'ira plus jamais en mer... (soupirs !) mais il serait si heureux que les Investigateurs puissent en profiter ! Encourager les joueurs à profiter de cette offre. Les Investigateurs auront ainsi la possibilité de se relaxer pleinement. Si le Gardien est d'une tournure d'esprit diabolique, il peut même suggérer aux joueurs que leurs personnages regagneront un peu de SAN à leur retour d'une si paisible et réconfortante activité.

En Mer

Les Investigateurs à bord du yacht ne tarderont pas à envier leurs camarades en sécurité à l'hôpital. Dès qu'ils se seront passablement éloignés du rivage, l'eau tout autour du bateau commencera à bouillonner et à virer au noir. Alors un monstrueux shoggoth jaillira de la mer et plongera droit sur le bateau. Les grosses bulles apparaissant à la surface de l'eau, la couleur noire, etc., doivent être autant d'avertissements suffisants pour que les Investigateurs soient tous sur le pont, peut-être même en train de préparer le canot de sauvetage pour s'échapper.

Quand le shoggoth touchera le bateau, son poids énorme le fera rapidement sombrer. Les Investigateurs pourront toujours tirer sur le shoggoth, le frapper avec des armes enchantées, ou faire ce qu'ils veulent, cela n'empêchera pas la masse du shoggoth (mort ou vivant, au cas où les Investigateurs réussiraient l'exploit incroyable de tuer un shoggoth) de faire couler le bateau en 5 rounds.

Les Investigateurs n'auront que ce bref délai pour mettre le canot à la mer et s'enfuir du bateau avant qu'il ne sombre complètement. Quiconque est encore à l'intérieur à l'arrivée du shoggoth, est perdu. La masse du monstre obstruera totalement la seule porte et tous les hublots. La fuite est impossible, sauf au moyen de la boîte magique du premier scénario (si les Investigateurs l'ont avec eux). Dans ce cas, il est évident que la boîte laissée derrière eux sombrera avec le bateau et restera dans l'étreinte du shoggoth pour être finalement détruite.

Chaque round perdu à courir en tous sens, à penser à des sorts, ou à attaquer le shoggoth, rapprochera les Investigateurs de l'horrible mort qu'est la noyade dans des eaux hantées par au moins un shoggoth. Mettre le canot à la mer nécessite un jet de Mécanique réussi et deux personnes à la fois peuvent seulement essayer par round. Le shoggoth ne poursuivra pas les Investigateurs dans le canot, trop content de couler le grand bateau et de dévorer ce qui s'y trouve. Ne pas oublier la perte de SAN encourue par le fait de voir un shoggoth. Puisqu'il n'y a aucun moyen de vaincre ce shoggoth-là, il n'y a non plus aucun moyen de regagner de la SAN par une « victoire », même en considérant les chances infimes qu'il soit tué. Si les Investigateurs n'arrivent pas à mettre le canot à la mer, ils seront projetés dans l'eau. Et si le shoggoth est toujours vivant au moment où le bateau sombre, il attrapera un à un les Investigateurs en train de nager, les attirera sous l'eau et ce sera bientôt la mort pour eux. Si le shoggoth est tué, ils pourront par contre tenter de nager jusqu'au rivage. Il faudra alors réussir un jet de Nager. On peut tenter ce jet plusieurs fois de suite, mais deux échecs consécutifs signifient la noyade.

L'Hôpital

On n'y est pas davantage en sécurité. Christopher Edwin y a envoyé un messager particulièrement horrible : le Ver qui Marche. Le Ver qui Marche est un être répugnant, ressemblant à un corps humain putréfié, dans des tons de vert, de bleu et de noir, avec des lambeaux de chair pourrissante. Les doigts de l'apparition sont munis de griffes prodigieuses, véritables serres et dans les orbites de cette monstruosité d'outre-tombe, on rencontre le regard de deux yeux blancs et sans paupières. Les secrets de son origine, ou de sa création, est inconnu, mais les dieux de la peur et de la folie y sont sûrement pour quelque chose.

Le Ver qui Marche est capable de donner à son corps l'apparence d'une personne normale pendant de brèves périodes. Cette créature avide de sang ne souhaite qu'une chose : tuer tout ce qu'elle peut. Toutefois, il doit exister un lien psychique entre elle et sa victime. La monstruosité peut créer ce lien et donc se manifester pleinement sur le plan matériel, en surmontant le POU de sa cible avec son propre POU. Tant qu'il n'y est pas parvenu, il ne peut pas apparaître sous sa vraie forme et il ne peut faire du mal que sous sa vraie forme. Quand il vainc le POU de sa victime, il lui puise immédiatement 6 points de

POU (points qui pourront être regagnés normalement par la victime si elle survit à la rencontre) pour pouvoir se manifester pleinement. Le Ver qui Marche peut rendre visite plusieurs nuits de suite à sa victime, espérant chaque fois réussir à vaincre son POU. Il n'attaquera pas tant que sa victime ne sera pas seule dans la chambre d'hôpital.

Chaque nuit, à minuit, l'Investigateur hospitalisé (le Gardien choisira le plus approprié dans ce but) sera réveillé par le contact d'une main froide et gluante sur son visage. Quand il ouvrira les yeux, la main se retirera, et il verra le visage d'un de ses compagnons non-hospitalisés lui sourire d'un sourire sans joie. Puis le faux Investigateur tournera les talons et sortira de la chambre sans dire un mot. Cette scène se reproduira jsuqu'à ce que le monstre réussisse à vaincre le POU de sa victime. Alors celle-ci, en se réveillant, verra le visage de son ami se déformer et se fondre en la vraie forme du monstre — qui attaquera.

Il attaquera avec ses grandes griffes et déchiquétera sa victime en morceaux. Son apparence est une telle horreur qu'il faut réussir un jet de SAN ou en perdre 1D10 points (aucun n'est perdu si le jet est réussi). Le Ver qui Marche ne peut pas être blessé par des armes matérielles, sauf quand il est sous sa vraie forme, et encore, sous cette forme, les armes à feu seront inutiles (elles ne causeront aucun dommages). Les autres types d'armes causeront des dommages normaux. Quand le monstre apparait sous sa fausse forme, balles et armes passeront sans dommages au travers de son immatérialité.

Les Investigateurs peuvent songer à tendre une embuscade au monstre. Mais s'il y a plus d'une personne dans la chambre de sa future victime, il ira ailleurs dans l'hôpital, tuer quelqu'un d'autre. Les Investigateurs en entendront parler et voudront peut-être arrêter le monstre. Dans tous les cas, il n'apparaître qu'auprès d'une personne solitaire.

Bien entendu, des Investigateurs prudents peuvent monter la garde devant la porte de la victime du Ver et se précipiter dans la chambre en entendant hurler leur ami. Cela laissera au Ver l'avantage d'un round d'attaque sur l'Investigateur sans défense, mais ce dernier peut survivre. Bonne chance ! Si le Ver est détruit par leurs attaques physiques, son corps restera sur place, mais n'apparaîtra n'être rien d'autre qu'un cadavre humain horriblement putréfié. Après sa mort, ses longues griffes ne seront que de simples ongles : des ongles très longs, monstrueusement longs, certes, mais rien que des ongles. La police et les autres intéressés pourront avoir du mal à expliquer la présence d'un corps pourri dans un hôpital.

Le Ver ne tentera pas de fuir, s'il est attaqué, une fois qu'il aura vaincu le POU de sa victime. Il tentera au contraire de faire le plus grand nombre possible de victimes. Ce n'est qu'après avoir tué toutes les personnes présentes qu'il disparaîtra. (Se souvenir que les armes à feu sont inutiles contre lui.) Il peut attaquer avec ses deux « mains » par round.

VER QUI MARCHE

FOR 16	CON 15	TAI 11	INT 6	POU 8
DEX 15	Mvt 8			PV 13

Compétences : Griffes 50 % (1D6 de dommages), 2 att. par round.

Christopher Edwin et la Victoire

Il est à peu près sûr, maintenant, que le nombre des Investigateurs a dû diminuer. S'ils sont intelligents, ils doivent soupçonner qu'il y a quelque chose qui cloche quelque part. En raisonnant ainsi :

(1) Christopher Edwin nous a instamment priés d'aller visiter la maison de Woodie où, au pire, nous nous attendions à rencontrer des fantômes ou, peut-être, la sorcellerie d'un Malcolm Smith. Au lieu de cela, nous sommes tombés dans l'embuscade de trois hommes costauds qui, de toute évidence, nous attendaient.

(2) Christopher Edwin a sympathisé avec nous (et peut-être que c'est lui qui a préparé ce dîner empoisonné à la ptomaine) et a été assez bon pour nous payer des chambres d'hôpital privées. C'est dans l'une de ces chambres qu'un monstre terrifiant a attaqué et blessé l'un de nos amis.

(3) Christopher Edwin nous a accordé le privilège d'utiliser son yatch pour nous détendre, et nous avons pris la mer en toute insouciance. Alors, une horreur au-delà de l'imagination a surgi des profondeurs et a bien failli nous tuer tous.

(4) En conséquence, peut-être que Christopher Edwin n'est pas de notre côté.

Si, après tout cela, les Investigateurs ne soupçonnent toujours pas Christopher Edwin, le Gardien a deux possibilités. Il peut laisser tomber des indices, tels que :

« Eh bien, c'est sûr que c'était une drôle de coïncidence, ces trois types qui vous ont tendu une embuscade. Exactement comme s'ils vous attendaient. Je me demande si quelqu'un aurait pu les prévenir. Non, bien sûr que non ! Seul Christopher Edwin savait que vous vous rendiez à cette maison, et ce n'est pas lui qui a pu leur dire. »

« C'était vraiment sympa de la part de Chris Edwin de vous prêter son yatch. C'est quand même malheureux que le shoggoth soit justement apparu à ce moment-là ! Je me demande, statistiquement parlant, combien le shoggoth avait de chances de choisir précisément ce coin-là de la mer pour y batifoler ? Minces, sans doutes. »

Ou bien le Gardien peut soupirer d'avoir affaire à des Investigateurs aussi obtus et peut créer d'autres pièges du même style jusqu'à ce qu'ils comprennent. Christopher Edwin leur propose quelque chose d'apparemment sans danger et puis, au moment où ils s'y attendent le moins, les frappe d'une terrible menace. Edwin a pour lui les ressources du Crépuscule d'Argent, mais les chefs de l'Ordre sont actuellement tous absents (ils sont en route pour l'Ile de Pâques) et seuls des personnages de second rang pourront l'aider. Il peut invoquer des monstres, mais pas plus d'un ou deux à la fois et il n'a certainement rien d'autre qui soit du calibre d'un shoggoth.

La Victoire

Si les Investigateurs comprennent que quelque chose ne va pas et confondent Christopher Edwin, celui-ci laissera tomber son masque et ses gants et, sous sa véritable apparence de fungus de Yuggoth, tentera de s'envoler par la fenêtre. Une fois échappé, il n'ennuira plus les Investigateurs. S'ils arrivent à le tuer avant qu'il ne s'échappe, il se dissoudra en quelques heures. Dans tous les cas, le fait de démasquer Edwin fera regagner 1D10 points de SAN à chaque Investigateur. Parmi les affaires d'Edwin, ils trouveront également la lettre suivante :

Sur l'enveloppe non-ouverte, il y a écrit : Christopher Edwin, Poste restante, Salk Harbor, Maine.

Y'tthkapg-Nyarlathotep. *[46-A]*

Vous avez raison. Il nous faut absolument éliminer ces fouineurs qui se sont appropriés le Disque de R'lyeh et qui peuvent avoir découvert l'Arc de Vlactos. Leurs morts ont été décrétées par les Anciens de l'espace et du temps. Gloire à Shub-Niggurath ! Mais c'est à nous d'être Leurs instruments. Votre idée de vous lier avec eux puis de les massacrer, est bonne. Vous êtes le plus fort de notre groupe restant en Amérique, maintenant que nous devons tous aller à l'Ile de Pâques et, avec les Guetteurs, attendre le grand jour du lever de Notre Seigneur. Ce jour ne doit plus être très loin maintenant. Même sans la magie du disque et de l'arc, nous avons accumulé assez de pouvoir et nous sommes assez nombreux comme sorciers, pour aider à la libération du Grand Cthulhu. Cthulhu fhtagn ! Tâchez seulement de retenir les fous qui veulent nous empêcher d'accomplir notre destinée, loin du Pacifique Sud. Il est peu probable qu'ils puissent arrêter notre grand projet, mais nous ne devons rien laisser au hasard. Sur l'île, la garnison chilienne sera probablement plus de leur côté que du nôtre et beaucoup d'entre nous, au Crépuscule d'Argent, sont encore vulnérables aux balles et à l'acier. Agissez comme nous en avons convenu précédemment.

Cthulhu fhtagn !
Carl Stanford.

6.
Les Guetteurs de l'Ile de Pâques

Un mal suprême, inimaginable, se tapit dans le Pacifique Sud, attendant l'aboutissement des monstrueux efforts du Crépuscule d'Argent. L'Ile de Pâques semble détenir une clé pour la défaite de l'organisation.

Renseignements destinés aux Investigateurs

Des membres d'un groupe d'archéologues, ainsi que quelques autochtones, ont disparu une semaine après que l'équipe archéologique ait fait une étonnante découverte sur l'Ile de Pâques.

Les disparitions comprennent six membres de l'équipe universitaire, trois natifs de l'île, deux bergers et deux marins de la garnison militaire chilienne. Ils ont disparu la nuit suivant la découverte de plusieurs statues et vases d'argile dans un édifice où les habitants pratiquaient autrefois des rites funéraires. Toutes ces trouvailles étaient basées sur le thème d'un « homme-poisson », un culte jusqu'alors inconnu à l'Ile de Pâques.

Renseignements destinés au Gardien

Un mort-vivant serviteur des Grands Anciens a capturé les personnes manquantes. Il les sacrifie, une toutes les trois nuits, et transpose leur POU dans des statues magiques sur les flancs des volcans de l'île.

Histoire Ancienne de l'Ile de Pâques

Après que les étoiles, au cours de leurs révolutions, aient atteint le point à partir duquel aucun des Grands Anciens ne purent plus demeurer vivants sur la Terre, le Grand Cthulhu s'étendit dans sa cité de R'lyeh, « mort mais rêvant ». Et il savait qu'un jour viendrait, dans le futur, où lui et les autres Grands Anciens pourraient à nouveau arpenter la terre, puissants et glorieux. En attendant ce jour, il émit des rêves qui furent entendus par ses mignons et il leur dit d'aller dans une île et d'y ériger des statues sur le flanc des volcans.

Chaque statue fut chargée d'un sortilège qui lui permit de guetter la remontée de R'lyeh depuis les profondeurs de la mer. Un puits fut creusé jusqu'au cœur de la montagne où fut établi un sanctuaire souterrain avec un grand monolithe de pierre grise couronné d'une représentation de Cthulhu.

La nature des guetteurs était que, quand les statues verraient R'lyeh ressurgir, leur pouvoir restant serait immédiatement transféré sous la montagne dans la statue du Grand Cthulhu, en sorte que le Puissant Messager des Anciens puisse immédiatement commencer à répandre la nouvelle que le temps était venu de se réveiller et de réclamer ce qui leur appartenait autrefois.

Après la construction des statues et du sanctuaire, les Profonds veillèrent sur l'île et construisirent des tunnels d'habitation et de réserve. Des millénaires passèrent en toute quiétude pour les Profonds, qui pratiquaient leurs sacrifices et rites blasphématoires.

Il y a quelques milliers d'années, les premiers hommes débarquèrent sur l'île. La plupart furent tués. Les survivants se joignirent aux Profonds dans leur culte des Grands Anciens et dans leur tâche de veiller sur l'île.

Au cours des siècles, à mesure que le nombre des hommes augmentait en proportion, les Profonds et ceux qui leur ressemblaient retournèrent à l'océan, jusqu'à ce que sur l'île il n'y ait plus que des êtres complètement humains pour pratiquer le culte et seulement quelques Profonds demeurant encore dans les cavernes.

Les hommes s'acquittèrent de cette tâche pendant des centaines d'années et construisirent de nombreuses statues en imitation des guetteurs de pierre de Cthulhu. C'est alors qu'il y eut une seconde migration d'hommes sur l'île et ces derniers furent choqués et dégoûtés par le culte et les rituels qui s'y pratiquaient.

Alors que les serviteurs du culte les surpassaient en nombre, un homme sage parmi les nouveau-venus découvrit le mal qu'il y avait en eux. Il connaissait des sorts qui pourraient aider les siens et il donna à son peuple le Cristal de Noa. Par ces moyens, les serviteurs du culte furent vaincus au cours d'une grande bataille.

Privé des sacrifices et des cérémonies régulières, le pouvoir des statues se mit graduellement à décroître. Certaines, dont le pouvoir s'était totalement épuisé, commencèrent à tomber en ruines sous les assauts du temps, jusqu'à ce qu'elles finissent par ressembler aux autres statues de l'île.

Un adorateur de Cthulhu mort-vivant a deviné, par la magie et l'étude, le but des statues et il sait que le temps est proche pour les Grands Anciens de se réveiller. Armé de ces renseignements, il est venu à l'Ile de Pâques pour tenter de réveiller les Guetteurs avant la remontée de R'lyeh. C'est dans ce but qu'il sacrifie les personnes portées disparues. Il s'agit d'un Seigneur du Crépuscule d'Argent.

Géographie et Climat de l'Ile de Pâques

L'Ile de Pâques est une petite île volcanique située à environ 27° de latitude Sud par 109° de longitude Ouest. Elle a la forme d'un triangle d'environ 117 km², les côtés du triangle faisant à peu près 16, 18 et 24 km.

L'île est entièrement composée de lave volcanique et des variations magnétiques considérables y ont été notées. A tout moment, les boussoles ont 10 % de chances d'indiquer une fausse direction.

Il n'y a pas de port. Rien n'a jamais été construit pour faciliter l'accostage et tous les mouillages sont dangereux. Il y a 20 % de chances par jour que tout bateau ancré près du rivage soit balayé contre un récif de corail ou de lave. Pour être en sécurité, les navires doivent mouiller en eau profonde, bien au large de la côte, et transporter par canot personnel et équipement jusqu'au rivage.

Le climat de l'île est tempéré, avec des températures tombant entre 4 et 15 degrés centrigrades durant les mois froids et humides (de juin à novembre). Le reste de l'année, les températures tournent autour de 21° à 32°. Durant les mois froids, les chances qu'il pleuve sont de 30 % par jour, et il y a 5 % de chances que se déclarent de violents orages, constituant un danger pour les bateaux en mer. L'été, les chances de pluie tombent à 15 % par jour et les orages à 1 %.

Les voisins les plus proches de l'Ile de Pâques sont les Iles Galapagos à 3 200 km au Nord-Est, le port de Valparaiso au Chili, à 4 160 km à l'Est, et Tahiti à 4 250 km à l'Ouest.

Gouvernement et Population de l'Ile de Pâques

Il n'y a qu'un seul village sur l'île : Hangaroa. C'est là que se trouve le gouvernement militaire. L'île est un protectorat chilien sous le contrôle de la marine chilienne depuis la fin du siècle précédent.

La population de l'île consiste en quelques 1 100 natifs (qui vivent tous, par ordre militaire, dans le village de Hangaroa), d'une garnison chilienne d'une centaine d'hommes (troupe et officiers), et d'environ 30 civils. Les civils sont principalement des étrangers qui ont obtenu le droit d'élever des troupeaux de moutons sur la broussaille de l'île.

La principale langue parlée dans l'île est l'espagnol. Quelques officiers et tous les civils étrangers, dont la plupart viennent des USA, parlent anglais.

Comme il est arrivé, dans le passé, que des natifs acquièrent des moutons sans permission, ils sont maintenant confinés dans le village et les fermes avoisinantes. Ils n'ont pas le droit de sortir de leurs maisons passé le couvre-feu de 9 heures, à moins qu'ils n'aient des laissez-passer du gouvernement militaire.

L'ILE DE PAQUES

Conditions de Voyage

Se rendre à l'île suppose aller à San Francisco, y prendre la mer jusqu'à Valparaiso, au Chili, et là, embarquer à bord du bateau d'approvisionnement qui relie l'Ile de Pâques à Valparaiso. le voyage jusqu'à Valparaiso prend 12 jours sur cargo régulier, ou 24 jours sur tramp. Le bateau d'approvisionnement, bi-hebdomadaire, met un peu moins de 8 jours pour rallier l'Ile de Pâques. Le prix le moins cher est de 116 $ 10 par personne pour tout le voyage (aller).

Il y a d'autres moyens de se rendre à l'Ile de Pâques.

Pour s'y rendre avec leur propre bateau, les Investigateurs devront soit acheter une embarcation capable de tenir la mer au prix de 10 000 à 15 000 $, soit en affréter un. L'affrètement coûtera de 250 à 400 $ par semaine, mais cela leur fournira un navire capable de les transporter tous, plus un équipage de 3 hommes ayant les Compétences de Manœuvrer un navire et Naviguer à la voile à 70 %. L'un d'eux parlera espagnol à 80 %. Un bateau normal de ce type doit faire environ 18 m de long, avoir une coque d'acier, un moteur auxiliaire diesel, et des voiles. Le voyage de San Francisco à l'Ile de Pâques devrait durer 14 + 1D6 jours. Une telle embarcation pourrait être très utile dans le dernier scénario.

Un zeppelin n'aurait aucun problème à joindre l'île, mais un avion n'aurait que 30 % de chances par grande ville de trouver le carburant nécessaire entre Mexico City et Valparaiso. Il n'y a pas de piste sur l'île et, donc, seuls les hydravions peuvent se poser, s'exposant ensuite aux récifs et aux vagues pour le reste de l'aventure.

Si les Investigateurs arrivent par un moyen de transport magique, ils pourraient avoir des problèmes à expliquer aux autorités comment ils sont arrivés là.

L'Arrivée à l'Ile de Pâques

Si les Investigateurs utilisent un moyen de transport normal et accostent près du village de Hangaroa (débarquer ailleurs les fera arrêter comme contrebandiers), ils seront accueillis sur la plage par le chef de l'équipe universitaire, le professeur Winthrop Methridge, et par une escouade de marins chiliens. Ces soldats ont reçu l'ordre de conduire les Investigateurs chez le gouverneur dès qu'ils débarquent. Le professeur offrira de les accompagner et pourra les mettre au courant de ce qui s'est passé durant les dernières semaines. Il pourra également répondre à des questions générales sur l'île.

Il donnera les renseignements suivants : l'équipe est arrivée sur l'île il y a trois mois après avoir reçu l'autorisation de conduire des fouilles sur l'île. La première chose qu'ils firent fut d'établir un relevé

topographique général de l'île, un gros travail qui leur prit environ six semaines. Ensuite plusieurs points de fouilles furent établis dans des endroits favorables, entre autres un vieux monument funéraire et un village abandonné.

« C'est dans ces deux endroits, dira-t-il, que nous avons fait nos plus intéressantes découvertes. Sur le site du village, à l'Est du volcan Kakiti, nous avons trouvé une couche de matériaux brûlés, à soixante centimètres de profondeur, prouvant qu'on a fait là du feu il y a plusieurs milliers d'années. Une découverte d'une grande valeur, car vu le peu de végétation qui recouvre l'île, cela élimine la possibilité d'un feu de forêt ou de broussailles.

« C'est près du monument funéraire, environ 5 km au nord de Hangaroa, que nous avons fait notre plus grande découverte. Le monument se compose de deux rampes de pierre, chacune se terminant à son extrémité la plus haute par une plateforme où se dressent trois de ces étranges statues qui ont rendu l'île célèbre. Les natifs appellent ces structures « Ahu-moaï ». L'Ahu-moaï sur lequel nous travaillions en particulier avait une longueur totale de 45 m, une largeur de 40 m et une hauteur de 6 m. Chacune des statues couronnant l'Ahu-moaï faisait 6 m de haut.

« Alors qu'il mesurait le site, l'un de nos étudiants diplômés tomba sur une faille cachée conduisant à une cavité intérieure. L'intérieur de la structure est une sorte de catacombe. Nous y trouvâmes 16 corps mommifiés se tenant dans des niches. C'est là que furent découverts les vases et les statues. Une semaine après cette découverte, les disparitions commencèrent. »

Tous les objets sont maintenant détenus par le capitaine Manuel Pereira, le gouverneur militaire de l'île.

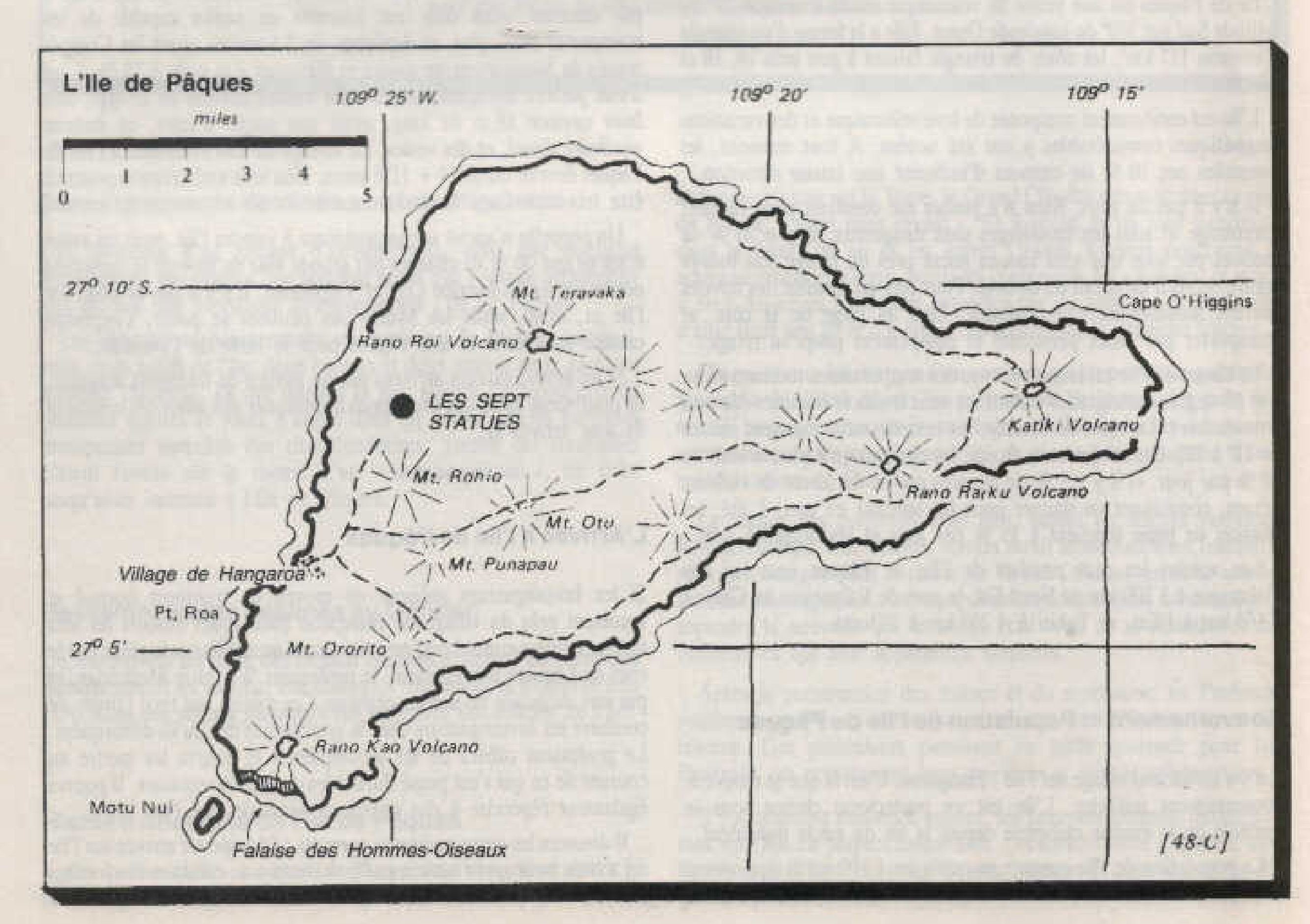
C'est tout ce que le professeur pourra dire aux Investigateurs cette fois-là. Si les Investigateurs arrivent par un moyen magique, cette partie du scénario ne sera pas jouée. A la place, ils devront errer à travers la ville, essayant de trouver quelqu'un qui les guide jusqu'au professeur, avec des chances pour que quelqu'un s'aperçoive qu'ils ne devraient pas être dans l'île et les dénonce aux autorités. S'ils évitent la ville, il y a 30 % de chances par jour qu'ils soient repérés par une patrouille qui tentera immédiatement de les arrêter. Résister à une arrestation ou blesser un des soldats aura pour conséquence une accusation de crime et les Investigateurs en question seront remmenés au Chili pour y être jugés.

Le Capitaine Manuel Pereira, Gouverneur Militaire

Le gouverneur militaire de l'île de Pâques est le capitaine Manuel Pereira de la marine chilienne. Il a 42 ans et occupe ce poste depuis 12 ans. Il a des façons plutôt pompeuses et met de l'ostentation à montrer qu'il fait les choses efficacement. Un jet de Psychologie réussi le révélera comme légèrement paranoïaque et frustré. Il pense qu'il aurait dû être promu à un meilleur poste depuis des années (en quoi il n'a pas tort).

Quand on lui présentera les Investigateurs, le capitaine Pereira sera à peine poli avec eux. Il croit que l'arrivée d'enquêteurs d'un autre pays est une insulte à son efficacité en tant qu'officier et à son intelligence en tant que gentleman. Si l'un des Investigateurs parle bien l'espagnol, le capitaine se radoucira quelque peu.

Dans tous les cas, insistera-t-il, tant que les Investigateurs seront dans l'île, ils devront se conformer aux six règles suivantes :



Règle 1. En ville, défense de sortir après le couvre-feu de 9 h.

Règle 2. Les armes à feu sont interdites sur l'île. Toutes seront confisquées et restituées au moment du départ. Mais les armes qui se trouvent à bord d'un bateau peuvent y rester.

Règle 3. Tous les membres de la garnison sont essentiels à l'intérêt national. Aucun homme à aucun moment ne sera disponible pour accompagner les Investigateurs. Dans l'intérêt de l'efficacité, aucun membre de la garnison ne répondra à aucune question des Investigateurs.

Règle 4. Ils peuvent embaucher des natifs comme guides ou comme ouvriers, mais Pereira leur dira qu'il considère les natifs comme étant tous des menteurs et des voleurs et qu'on ne peut absolument pas leur faire confiance. Les Investigateurs seront tenus responsables si des moutons sont volés par des natifs embauchés par eux quand ils seront hors du village.

Règle 5. Étant donné la continuation de l'enquête menée par les autorités militaires sur les disparitions, toute nouvelle information intéressante doit lui être rapportée. Un manquement à cette règle est un crime.

Règle 6. Ils doivent tenir le capitaine au courant de leurs intentions et de leurs plans. Ils ne doivent tenter aucune arrestation ou action du même genre eux-mêmes, mais en laisser le soin aux autorités.

Si les Investigateurs demandent à voir les objets découverts par l'équipe archéologique et réussissent un jet de Discussion, Pereira les autorisera à les examiner. Ces objets sont gardés dans le coffre-fort de son bureau.

Les objets

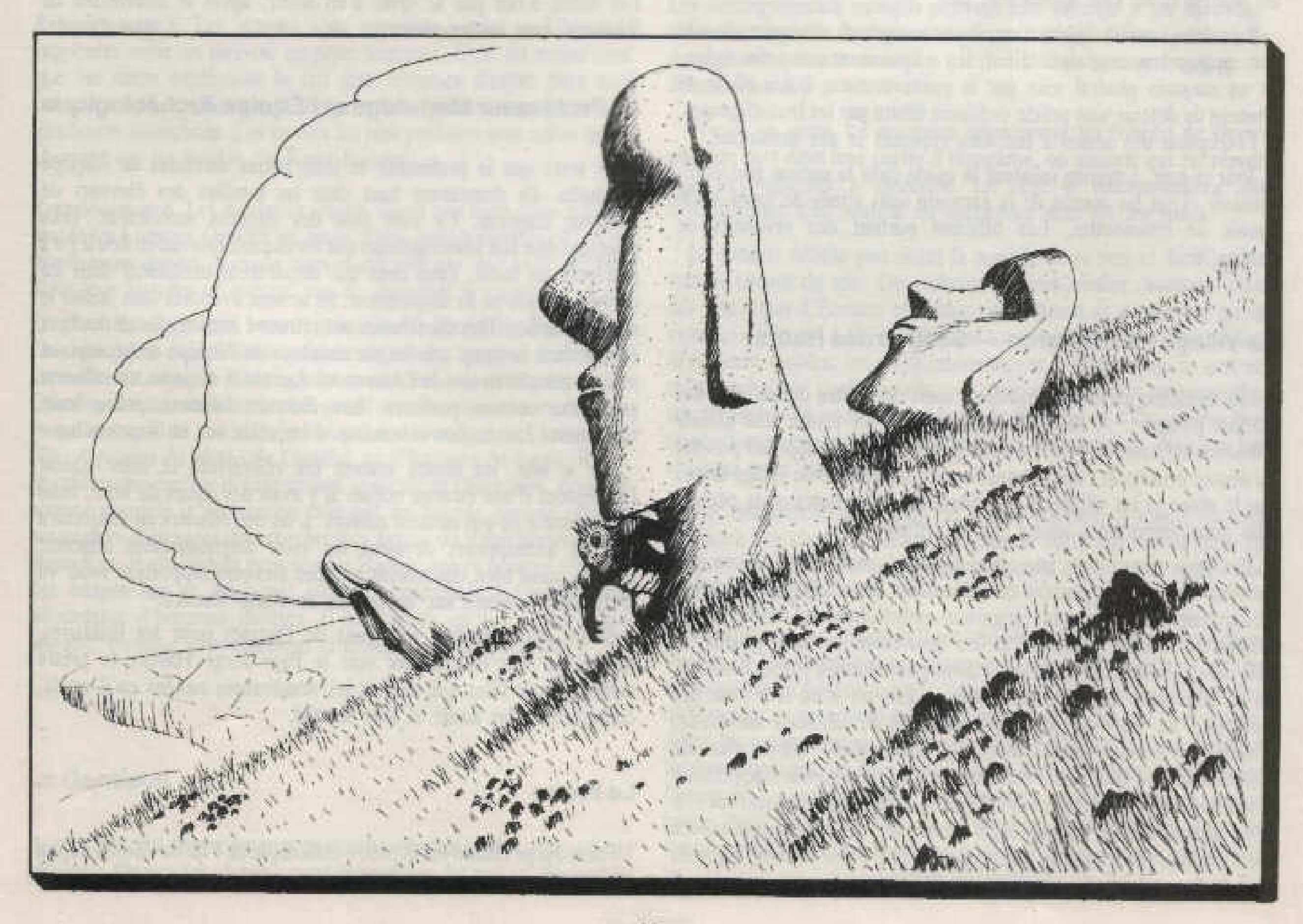
Il s'agit de 3 statues et d'un pot d'argile. Les statues sont identiques, d'une trentaine de centimètres de haut, et sont anthropomorphes. Leurs doigts et leurs orteils sont palmés, tandis que le visage et la tête sont vaguement humains. Les yeux et la bouche sont extrêmement grands, une certaine ressemblance avec les grenouilles, et les lobes des oreilles sont très longs. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu révélera que ces statues sont des images déformées de Profonds.

Sur le vase décoré, on peut voir un homme accroupi en face d'une silhouette accroupie ayant les mêmes caractéristiques physiques que les statues. Entre eux, il y a un étrange motif. Ce motif est reconnaissable comme étant une partie de l'Arc de Vlactos, trouvé dans le 4e scénario (le Canyon du Diable).

Intérieurement, le vase est recouvert d'une mince et sèche pellicule d'une substance résineuse. Un jet réussi d'Occultisme ou de Chimie permet d'identifier cette substance comme étant de l'essence de Lotus Noir — un hallucinogène rare. Sous cette forme concentrée, c'est un poison, d'une puissance de 15. Quiconque y goûte doit réussir un jet de Chance. Un jet réussi indique qu'une petite quantité de poison a seulement été avalée, ne causant que 5 points de dommages et plongeant l'Investigateur dans un état comateux, pour 1D2 heures, dix minutes après l'absorption de la drogue. Dans cet état, des hallucinations révéleront à l'Investigateur la vision des grandes cités des Profonds, loin sous la surface de la mer — mais sans rien ajouter à sa connaissance du Mythe de Cthulhu.

Si le jet de Chance est manqué, l'Investigateur est exposé au plein effet du poison dans les deux minutes qui suivent. S'il survit, il a les mêmes hallucinations.

La résine peut être chauffée jusqu'à ce qu'elle devienne molle et



collante. On peut alors l'utiliser pour empoisonner des poignards. Elle ne s'évaporera pas et, donc, ne pourra pénétrer dans une blessure qu'une seule fois avant qu'on n'en remette sur la lame. Il y a suffisamment de résine pour empoisonner 4 lames.

Le Village de hangaroa — Section Gouvernementale

Cette section du village abrite quelques 200 Chiliens et étrangers, ainsi que leurs familles. La plupart des bâtiments appartiennent au gouvernement : casernes pour la garnison, bureaux administratifs, etc. Le reste abrite les familles des officiers et les civils propriétaires de troupeaux.

La plupart des propriétaires de troupeaux restent au village jusqu'à ce que le mystère soit résolu, mais cinq d'entre eux continuent de vaquer à leurs occupations comme d'habitude. Ils se trouvent normalement hors du village, chacun armé d'un pistolet 22 et de 12 balles, surveillant leurs troupeaux. Chacun d'eux a 10 % de chances par jour de ne pas revenir — capturé par les Profonds. Dans les collines, les Investigateurs ont 20 % de chances par jour de rencontrer l'un de ces hommes gardant leurs troupeaux.

Tout éleveur pourra parler aux Investigateurs d'étranges lumières aperçues sur les pentes du volcan Rano Raraku durant les deux dernières semaines, deux fois par semaine et toujours aux alentours de minuit. Si les Investigateurs entrent en contact avec l'un des éleveurs dans les collines, il leur dira qu'au moment où les lumières brillaient sur les flancs du volcan, on pouvait voir des silhouettes se tenir parmi les pierres et on entendait un groupe chanter. Si les Investigateurs réussissent un jet d'Éloquence, les éleveurs essaieront de répéter ce qu'ils entendirent : « Ehya-yaya N'gaiaiai vultgn mingualf Cthulhu pharmgmn ». Les éleveurs de troupeaux ont peur du volcan et ne s'en approchent pas.

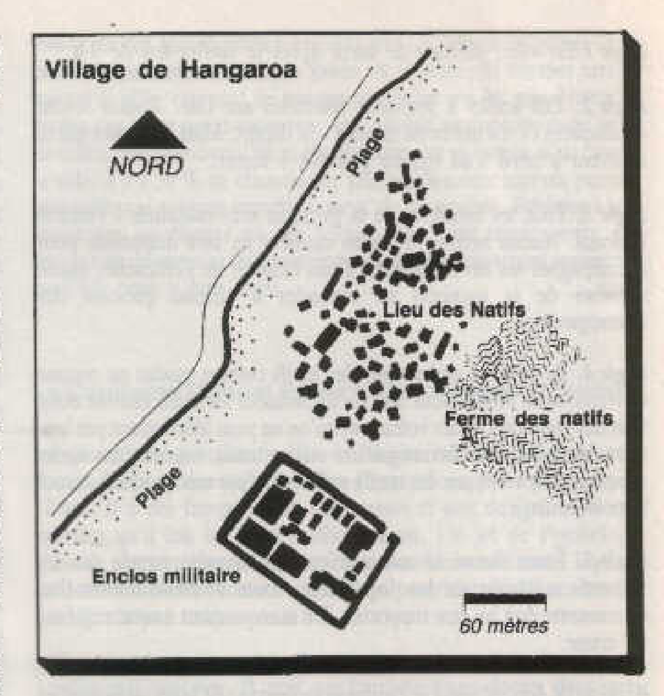
Près des quartiers d'habitation, il y a trois grands entrepôts, dans le secteur gouvernemental, côté Est. Il y a également une petite église, et un magasin général tenu par le gouvernement, qui a 60 % de chances de détenir tout article ordinaire désiré par les Investigateurs, à l'exception des armes à feu, des explosifs et des munitions.

Jour et nuit, 5 marins montent la garde dans la section gouvernementale. Tous les marins de la garnison sont armés de fusils 30-06 munis de baïonnettes. Les officiers portent des revolvers de calibre 38.

Le Village de Hangaroa — Section des Natifs

1 100 insulaires environ y habitent, dans de petites huttes avec des jardins potagers. A l'Est de cette section, on trouve une grande étendue de terrain cultivé, où cette population tranquille fait pousser sa denrée principale : des patates douces. Une partie du village donne sur la plage et les villageois possèdent de petits bateaux de pêche : une autre importante source de nourriture.

Ces gens vivent dans une quasi-pauvreté, mal vêtus, encore que nombre d'entre eux portent des vêtements distribués par la section gouvernementale. Si les Investigateurs embauchent des natifs comme guides ou comme porteurs, ils les trouveront joviaux, gentils, et serviables. Tout le contraire de la description donnée par les Chiliens. Si on leur parle de ce qui se passe sur l'île ou si on leur pose des questions au sujet de Mythes locaux, ils deviendront silencieux, murmurant quelque chose à propos de Hanau-Eepe. Un jet réussi de Discussion ou d'Éloquence permettra à un Investigateur d'apprendre que les Hanau-Eepe étaient des hommes mauvais qui vivaient sur l'île il y a de nombreuses années. Il y a maintenant des centaines d'années qu'il n'y en a plus, mais les natifs pensent que d'une certaine façon ils ont quelque chose à voir avec les disparitions.



Les Investigateurs pourront sans problèmes embaucher jusqu'à six insulaires, mais les Chiliens ne leur en permettront pas davantage. Les insulaires ne veulent pas d'argent en guise de salaire, mais réclameront de la nourriture, des vêtements, des chaussures et autres biens de ce genre.

Le village est entouré d'une palissade de bois d'un mètre de haut. Les natifs n'ont pas le droit d'en sortir, après le couvre-feu de 9 heures, sans laisser-passer.

Le Professeur Methridge et l'Équipe Archéologique

Il ne reste que le professeur et trois autres membres de l'équipe originelle. Ils demeurent tous chez les familles des éleveurs de moutons disparus. Ce sont tous des citoyens américains. Tous pourront dire aux Investigateurs que les disparitions ont eu lieu il y a à peu près un mois. Tous ceux qui disparurent campaient dans les collines la nuit où ils disparurent. Ils se sont évaporés sans laisser le moindre indice. Des chercheurs ont retrouvé leurs tentes et des feux éteints dans le camp que les six membres de l'équipe archéologique avaient installé au site de l'Ahu-moaï. Les natifs disparus travaillaient pour eux comme porteurs. Les éleveurs faisaient paître leurs troupeaux. Les marins revenaient d'enquêter sur un mouton tué.

Sur le site, les tentes avaient été renversées et elles étaient imprégnées d'une étrange odeur. Il y avait des signes de lutte, mais aucune trace de pas menant ailleurs. L'un des officiers en conjectura que les kidnappeurs devaient les avoir soigneusement effacées. Depuis, aussi bien des marins que des éleveurs rapportent avoir vu d'étranges lumières sur les pentes du Rano Raraku.

Si les Investigateurs montrent de l'intérêt pour les insulaires, Methridge leur dira d'aller voir le Père Jorge Haedo, le prêtre catholique de l'île, qui, depuis les nombreuses années qu'il est là, connaît bien les natifs et leur société.

Le Prêtre

Le père Jorge Haedo est le prêtre catholique de l'Ile de Pâques depuis 20 ans. Il vit seul dans une petite maison près de l'église.

Il a 50 ans, il est obèse, et c'est un homme pieux. Il a deux violons d'Ingres. Le premier est la nourriture : le père Haedo a quelque chose d'un épicurien. Il invitera les Investigateurs à un somptueux dîner, chez lui, dès qu'il entendra parler de leur arrivée.

Le second est l'anthropologie, principalement les cultures des îles des mers du Sud. Il parle et lit toutes les principales langues du Pacifique à 70 %. Sa maison est pleine de livres sur ce sujet, et un jet réussi de Bibliothèque permettra aux Investigateurs de trouver tous les renseignements qu'ils cherchent sur la culture des natifs de l'Ile de Pâques.

Si les Investigateurs amènent la conversation sur les natifs de l'île, le père Haedo leur donnera les renseignements suivants, (si les Investigateurs les lui demandent) :

Renseignement 1. Avant l'arrivée de l'Église, les insulaires vénéraient Make-Make, un dieu païen de la création.

Renseignement 2. Ils avaient aussi un autre culte, mais qui s'est éteint il y a de nombreuses années. Il comportait une forme d'homme oiseau, qu'on peut voir, gravée sur des rochers, tout autour de l'île. Il s'appelait le Tangata-Manu, le Culte de l'Homme-Oiseau.

Renseignement 3. L'élection d'un nouveau prêtre de Tangata-Manu se passait ainsi : tous les aspirants s'alignaient au sommet de la Falaise de l'Homme-Oiseau, à la base du Rano kao, et, au signal, plongeaient dans l'eau et nageaient jusqu'à la petite île de Motu-Nui, qui avait une signification religieuse pour eux. Le premier arrivé devenait le nouveau prêtre.

Renseignement 4. D'après eux, les insulaires n'étaient pas les premiers occupants de l'île. Ils avaient été précédés par un peuple qu'ils appelaient les « Longues Oreilles », ceux qui élevèrent les statues dont l'île est couverte.

Renseignement 5. Les statues sont appelées « moaï ». Elles sont supposées avoir un pouvoir magique inhérent. C'est du moins ainsi que les natifs expliquent le fait que certaines d'entre elles sont complètement érodées par le temps, tandis que d'autres demeurent quasiment intouchées. Les statues les plus parfaites sont celles qui se trouvent sur les pentes du Rano Raraku.

Renseignement 6. Les insulaires actuels disent que leurs pères tuèrent toutes les Longues Oreilles au cours d'une grande bataille, il y a de nombreuses années, à cause d'un grand mal qui leur avait été fait. Mais leur histoire ne précise pas de quel mal il s'agissait.

Le père Haedo est un homme pratique. Il étudie les légendes et l'histoire parce qu'il souhaite mieux comprendre les gens. Il n'est pas superstitieux, et si un Investigateur commence à parler du Mythe de Cthulhu, il écoutera avec le plus grand intérêt, mais n'en croira rien jusqu'à ce qu'il le voit. Il n'aidera pas les Investigateurs à explorer l'île. A propos du Mythe de Cthulhu, ou d'histoires de magie, il fera des commentaires sur la superstition générale de l'humanité, donnant comme exemple la déclaration faite par des marins, comme quoi ils auraient vu d'étranges choses voler tout autour du Rano Raraku et du Rano Kao. Il est évident pour le père Haedo, que ce pouvait être que des nuages bas se déplaçant très vite, combinés à l'imagination débordante d'hommes illettrés. Il est certain qu'il y a une cause logique, quoique probablement criminelle, aux disparitions.

La Garnison

A ce point, les Investigateurs peuvent souhaiter parler avec un ou plusieurs des marins chiliens pour rassembler davantage d'informations. Tous les marins ont une éducation de 2D6 et ne parlent que l'espagnol.

Si les Investigateurs s'approchent d'un groupe de soldats et leur posent des questions, ils ne recevront aucune réponse et seront dénoncés à Pereira. Chacun des soldats du groupe a peur d'être dénoncé par les autres.

S'ils peuvent trouver un homme seul, montant la garde, par exemple, et réussissent un jet de Discussion, il leur parlera de plusieurs créatures aperçues volant à travers le ciel nocturne de l'île, principalement autour du Rano Raraku et du Rano Kao.

Ces choses, que personne n'a vu bien distinctement, ont toujours été détectées par une escouade en patrouille de nuit. Ces visions ont commencé peu après les disparitions.

Ces objets sont de tailles variables. Certains sont de taille humaine, d'autres sont de la taille d'un cheval ou d'une charrette. Tous avaient des ailes. Un grand nombre des hommes de troupe les a vus, mais ils n'en ont pas parlé de crainte que Pereira ne se moque d'eux. Le père Haedo en a entendu parler en confession. Tous les marins pensent que ces créatures sont envoyées par le Diable et ne veulent rien avoir à faire avec eux.

Les marins mentionneront également les étranges lueurs sur les flancs du Rano Raraku. Ils croient que c'est là le centre des œuvres de Satan sur l'Ile. Aucun d'eux ne s'est jamais approché des lumières, mais ils savent qu'elles se produisent toutes les trois nuits aux environs de minuit.

Le Concert des Natifs

Les renseignements suivants peuvent être obtenus si les Investigateurs sont en ville la nuit et réussissent un jet d'Écouter, ou s'ils demandent ce que font les natifs le soir ou quel genre de divertissement il y a.

Toutes les nuits, les insulaires improvisent un concert de chants quelque part dans leur partie d'Hangaroa, un concert qui est réputé être très agréable à entendre. Le père le recommandera aux Investigateurs s'ils veulent en apprendre plus sur les natifs.

Le concert débute peu avant la tombée de la nuit et dure jusque vers 10 heures du soir. On y chante de nombreuses chansons, mais des jets réussi d'Écouter et d'Idée permettront de remarquer qu'au moment où le ciel à l'Ouest devient totalement noir et où les étoiles deviennent visibles, les natifs interrompent la chanson qu'ils sont en train de chanter, quelle qu'elle soit, et en commencent une nouvelle, très rythmée. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu ou d'Occultisme leur révélera que cette chanson est une forme d'incantation, mais son but exact ne peut être défini.

S'ils demandent aux natifs de quelle chanson il s'agit, on leur répondra que c'est la coutume de chanter cette chanson-là juste au moment où les étoiles apparaissent et qu'il en est ainsi depuis des centaines d'années.

Au concert, les chansons sont dirigées par un homme vieux et révéré. Si les Investigateurs l'impressionnent en réussissant un jet d'Éloquence et posent des questions sur les disparitions, il leur dira qu'il sait qu'un grand mal est lâché, mais qu'il ne sait pas ce que c'est. Alors les autres insulaires se montreront également amicaux envers les Investigateurs. Ils leur diront que le dernier prêtre de l'Homme-Oiseau est toujours vivant et qu'il demeure dans une caverne secrète sur le flanc du Rano Kao. Il se pourrait qu'il souhaite aider les Investigateurs. Les Investigateurs pourront embaucher un guide pour les conduire au Tangata-Manu (le prêtre).

Le Tangata-Manu

La caverne du Tangata-Manu se trouve en haut du flanc du Rano Kao. Elle est difficile à découvrir et un guide est indispensable. Elle surplombe la Falaise des Hommes-Oiseaux. Les Investigateurs doivent réussir des jets de Grimper et de Sauter pour l'atteindre. Si l'un ou l'autre de ces jets échoue, il faut réussir un jet de Chance ou subir 3D6 points de dommages dus à une chute.

A l'entrée de la caverne, ils seront accueillis par un très vieil homme, l'air d'avoir au moins 90 ans (en réalité, il en a 175) qui leur parlera anglais. Il fait 1,45 m de haut et n'a plus de dents. Il est vêtu d'un pagne et d'une cape de plumes.

Il leur dira qu'il est le Tangata-Manu, le prêtre des Hommes-Oiseaux. S'ils lui demandent où il a appris l'anglais, il répondra qu'il a appris toutes les langues du monde par les oiseaux de l'air, qui volent partout. Il parle toutes les langues usuelles et vivantes à 60 %.

Le guide natif expliquera comment les Investigateurs sont au courant de l'existence de la caverne et pourquoi ils sont sur l'île. Le prêtre les invitera à entrer dans sa caverne. Avant qu'il n'allume une torche, ils entendront des bruits sourds et précipités. Les murs sont couverts de nombreux signes étranges. Mêlés aux autres, ils pourront y reconnaître de nombreux Signes des Anciens.

Le prêtre leur demandera ce qu'ils font sur l'île. S'ils répondent en disant la vérité (s'ils mentent, il le saura) et réussissent un jet d'Éloquence, il leur donnera les renseignements suivants.

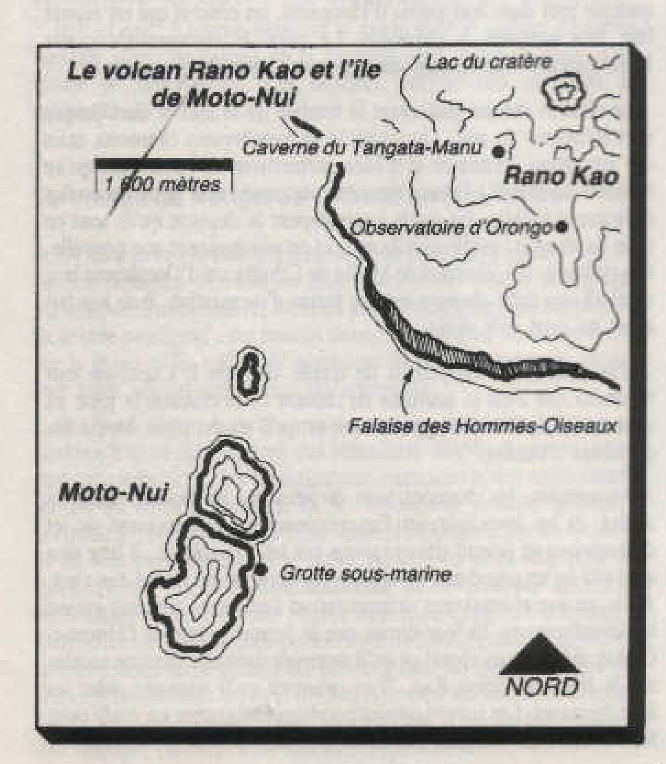
Renseignement 1; Les natifs actuels ne sont pas les premiers occupants de l'île.

Renseignement 2. Les Hanau-Eepe, les Longues Oreilles, étaient là en premier.

Renseignement 3. Selon les légendes, ils sont passés de l'état de poisson à l'état d'homme en dix générations. Ils n'étaient pas comme nous.

Renseignement 4. Ils ont construit les moaï et l'endroit « pour observer les étoiles » qui se trouve sur cette montagne.

Renseignement 5. Ils dirent aux premiers arrivants de notre peuple que cette île était sacrée pour leur prêtre, lequel vit sous l'eau.



Renseignement 6. Quand notre peuple arriva sur l'île, nous fûmes bien accueillis au début, mais ensuite ils tuèrent certains d'entre nous de la façon la plus horrible, pour nourrir leurs moaï.

Renseignement 7. D'une certaine façon, les moaï sont vivants, mais on ne peut réellement le comprendre.

Renseignement 8. Le premier Tangata-Manu pria pour l'aide des anciens dieux du ciel et fut entendu par le dieu Noa.

Renseignement 9. Avec le savoir qui lui fut donné et avec le Cristal de Noa, nous détruisîmes les Hanau-Eepe dans une grande guerre et nous brûlâmes leurs corps. (Ceci correspond aux couches de matières brûlées trouvées par les archéologues.)

Il peut ensuite offrir de les laisser utiliser les Présents de Noa pour détruire le mal.

Il possède trois objets magiques. Le premier est un masque (le masque de Noa), sculpté dans du bois, qui permet à celui qui le met de respirer sous l'eau. Ceci coûte 1 point de POU toutes les 5 minutes et 1D6 points de SAN à la première utilisation.

Le second Présent consiste en une suite de renseignements pour trouver le Cristal de Noa et sur son utilisation. Le cristal est de la taille d'une main humaine et il luit doucement. Quand les mots « Noa Noa nafl' ftaghn » sont prononcés tandis que l'on tient le cristal en main, il émet un brillant éclair et un mince rayon de lumière qui cause 1D3 points de dommages à celui vers qui il est dirigé chaque round. Il a une portée de 100 mètres et ne manque jamais sa cible. Chaque coup tiré par le cristal coûte 1 point de POU à l'utilisateur. Après la défaite des Hanau-Eepe, le cristal fut mis en un lieu très sûr. Le masque qui permet de respirer sous l'eau fut utilisé pour creuser un tunnel sous l'île de Motu-Nui, et c'est là que fut placé le cristal.

Le prêtre possède également une lance magique, mais il ne la prêtera que si les Investigateurs achètent assez de vêtements et de souliers pour vêtir et chausser tous les natifs d'Angaroa.

La lance magique est la Lance de Noa. Elle touche automatiquement quand elle est lancée et cause 1D10 points de dommages. On ne peut l'esquiver. Elle peut être utilisée en cors-à-corps, mais il faut réussir un jet normal Pour Toucher. La lance ne touche automatiquement que si elle est lancée. Elle compte comme arme magique contre divers monstres.

Le Tangata-Manu dira aux Investigateurs qu'il y a une entrée consuisant chez le dieu mauvais sur le flanc du Rano Raraku. Pour la découvrir, ils doivent se rendre à « l'endroit pour observer les étoiles », un cercle de pierres basses. Là, ils doivent trouver la marque de la grenouille sur l'une des pierres et, de là, regarder à travers la pierre-clé. Alors ils verront l'entrée du lieu de mal.

Pour trouver la caverne du cristal, ils doivent aller à la Falaise des Hommes-Oiseaux et trouver l'île sacrée. La caverne est à 15 mètres sous la surface. C'est vers ce morceau de roc que nageaient les aspirants à la prêtrise lors du choix d'un nouveau prêtre.

TANGATA-MANU

FOR 8	CON 15	TAI 5	INT 15	POU 15
DEX 10	APP 17	SAN 52	EDU 3	PV 10

Compétences : Parler aux Oiseaux 80 %.

Sorts : Appeler un Oiseau ; Commander à un Oiseau ; Enchanter une lance.

AIGLE GÉANT

FOR 26	CON 11	TAI 16	POU 15	DEX 18
	Mvt 3/20			PV 14

Compétences : Serres 50 % (3D6 de dommages) ; Bec 75 % (1D10+2D6 de dommages). L'aigle peut attaquer trois fois par



round, deux fois avec les serres et une fois avec le bec. S'il attaque en se laissant tomber d'une hauteur, il ne peut pas utiliser son bec, mais ses serres causent double dommage si elles touchent. L'aigle est capable de porter un homme d'une TAI de 11 ou moins sur de courtes distances.

La caverne du Tangata-Manu est un tunnel rectiligne, ne comprenant qu'une paillasse et les objets décrits. Il y a toujours un aigle géant, jouant pour le prêtre le rôle de garde. C'est cette créature qui produisait les bruits sourds et précipités à l'entrée des Investigateurs. L'aigle défendra le prêtre jusqu'à la mort. Le prêtre a trois sorts et une compétence qu'il est prêt à enseigner si l'un des Investigateurs décide de le suivre et de devenir un prêtre du culte.

Orongo — l'Endroit pour Observer les Étoiles

Ce n'est qu'un simple rassemblement de pierres et de trous creusés dans le flanc du volcan. Un jet de Trouver Objet Caché permettra aux Investigateurs d'apercevoir l'entrée de la caverne du mal, à condition toutefois qu'ils aient précédemment rencontré le Tangata-Manu et qu'il leur en ait parlé. S'ils sont simplement en train d'explorer, il faudra, pour détecter l'entrée, réussir des jets de Chance, Archéologie et Trouver Objet Caché (tous les trois par le même Investigateur).

Motu-Nui — l'Ile du Cristal

Si un Investigateur a mis le masque, ou s'il possède un équipement de plongée, et recherche l'entrée de la caverne sous-marine, il la trouvera en réussissant un jet de Chance et un jet de Trouver Objet Caché. Chaque tentative de découvrir l'entrée prend 15 minutes. L'entrée est toujours gardée par 1D3 Profonds, qui n'entreront pas dans la caverne. Un personnage ayant une compétence de Nager à 80 % ou plus, peut tenter de trouver l'entrée de la grotte sans aide artificielle ou magique.

A l'intérieur du tunnel, se trouve un cristal ayant à peu près la taille d'une main humaine, luisant doucement sur le sable au centre d'un Signe des Anciens. Quiconque le déplace de son lieu de repos, recevra 1D6 points de dommages magiques, comme s'il était électrocuté. Ceci n'arrivera qu'une fois — uniquement à celui qui le retire du Signe des Anciens et aucune créature, serviteur ou sorcier des Grands Anciens ne pourra le déranger, jusqu'à ce qu'un Humain animé de bonnes intentions ne le déplace en premier et reçoive 1D6 points de dommages magiques. Les autres propriétés du cristal ont été décrites plus haut.

Rano Raraku

Sur les pentes du Rano Ravaku se trouvent 53 moaï : les statues originellement érigées par les Profonds pour guetter la remontée de R'lyeh.

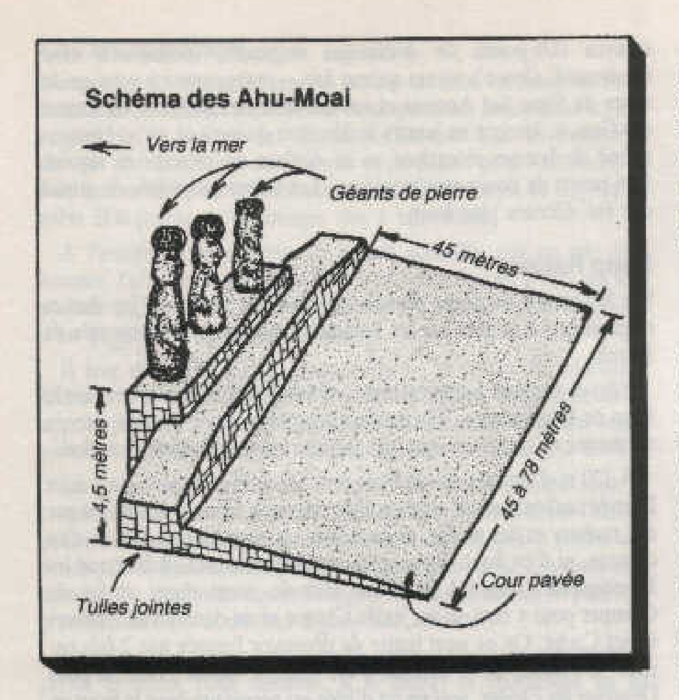
Elles se tiennent à environ une centaine de mètres de hauteur sur le flanc de la montagne, diversement orientées face à l'océan, encore qu'aucune ne soit tournée ni vers le Nord ni vers l'Amérique du Sud.

A 120 m d'altitude, sur le flanc Sud-Est de la montagne, se trouve l'entrée cachée menant au monolithe enseveli. Elle est dissimulée par des rochers et des saillies de la falaise, et ne peut être vue ni d'en dessous, ni d'en haut. Pour la découvrir par hasard, il faut que les Investigateurs soient à la bonne altitude, aient réussi un jet de Grimper pour y être, et un jet de Chance et un demi-jet de Trouver Objet Caché. On ne peut tenter de découvrir l'entrée que 2 fois par jour. Si l'entrée de la caverne a été aperçue depuis l'Endroit pour Observer les Étoiles, seul un jet d'Idée est nécessaire pour la trouver. Toutes les nuits, il y a 40 % de chances de tomber sur une patrouille de 5 Profonds.

L'entrée de la caverne fait 5,50 m de large. Les bords extérieurs en sont gravés d'images de crânes humains intercalés de choses monstrueuses : des tentacules pendant de leurs faciès. Un jet de Mythe de Cthulhu les identifiera comme étant reliés à Cthulhu ou à ses Larves. De l'intérieur complètement sombre, provient une odeur d'humidité froide et rance.

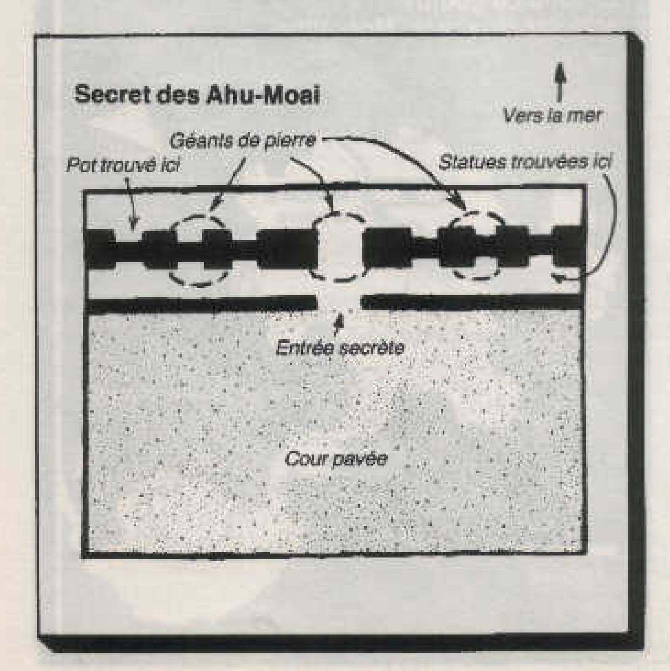
Dès que les Investigateurs auront dépassé les sculptures, ils seront attaqués par un Vagabond Dimensionnel, qui surgira là où le passage s'élargit (comme indiqué sur le plan). Le Vagabond ne quittera pas cet endroit, mais manœuvrera tout au long de cette caverne. Quand il aura perdu les trois quarts de ses points de vie, il tentera d'agripper un





des personnages et de retourner dans sa dimension d'origine. Si des armes à feu sont utilisées, les occupants du sanctuaire du monolithe (plus bas) les entendront, et soit se prépareront eux-mêmes à une attaque, soit monteront voir ce qui se passe.

La caverne du Vagabond débouche directement sur un abîme d'une vingtaine de mètres de large. Des odeurs de poisson pourri montent des profondeurs du volcan. Sur les bords intérieurs du gouffre descend un chemin en spirale taillé à même la lave. Il a une largeur variant de 30 à 90 centimètres, sans parapet ni rambarde, et il faut réussir 5 jets consécutifs de Grimper pour atteindre le fond. Le gouffre a une trentaine de mètres de profondeur. Tous les 6 mètres, il y a 20 % de chances que la lave s'écroule sous le poids d'un des personnages. Un jet de Chance est alors nécessaire pour empêcher la chute. Si un personnage tombe, il recevra 1D6 points de dommages par 3 mètres de chute.



Une seconde galerie se trouve au fond du gouffre, avec une ouverture donnant au Nord. A ce point, une faible lueur peut être aperçue venant de l'ouverture qui donne sur un tunnel. La puanteur est maintenant telle que les hommes se sentiront pris de nausées et devront soustraire 6 points de leur DEX, jusqu'à ce qu'ils puissent respirer de l'air frais. Si la DEX d'un personnage est réduite à zéro ou moins, il tombera évanoui et le restera jusqu'à ce qu'on le sorte des cavernes.

Le Sanctuaire du Monolithe

Le chemin en spirale mène à une autre caverne au fond du gouffre, puis se trouve un étroit passage de 6 m de long et l'on débouche dans une grande caverne naturelle de 25 m de large sur 6 m de haut. Au centre, se dresse un monolithe sculpté de représentations blasphématoires, dont la vue coûte automatiquement la perte de 1 point de SAN. Au sommet du monolithe se trouve une petite statue de Cthulhu (comme peut s'en rendre compte quiconque possède au moins 5 % de connaissance du Mythe de Cthulhu). Bien que la statue soit faite de pierre verte de Mnar, des volutes d'une fumée grise et nauséabonde émanent du monolithe lui-même. La fumée s'élève jusqu'au plafond, qu'elle dissimule. Il se peut que la puanteur horrible vienne de la fumée.

Devant le monolithe, il y a une espèce de podium, ou d'autel, de pierre naturelle. Un grand livre s'y trouve posé. Le livre fait 8 cm d'épaisseur, 30 de large et 60 de long. Il est relié dans un matériau noir.

C'est une édition du Texte de R'lyeh, traduit en anglais. La traduction ne l'a pas altéré.

Il appartient au Grouillant, qui utilise ce sanctuaire comme tanière quand il n'est pas avec les Profonds ou en train d'officier à un sacrifice. Si les personnages touchent au livre ou au monolithe, ou si un Profond ou le Grouillant l'ordonne, le monolithe attaquera.

Quand le monolithe attaque, la fumée grise venant de la statue se sépare en 1D8 volutes, chacune ressemblant fort à un tentacule. Au même moment, un chant commence doucement : « Eyahyahayhaaahaaahaaa nguluiiiii yagagaga Cthulhu nafltaghn » et s'enfle progressivement jusqu'à ce que, au bout de 5 rounds, il soit suffisamment fort pour que son intensité délivre 1 point de dommages par round. Ces dommages sont subis par tous ceux qui se trouvent dans la caverne, excepté le Grouillant.

Chaque tentacule a une force de 5 et tentera de lancer des pierres, de frapper, de faire trébucher, et, d'une manière générale, de ralentir les Investigateurs. Chaque tentacule a 30 % de chances de toucher. S'il touche, il enveloppera sa victime et tentera de la soulever du sol en opposant sa FOR à la TAI du personnage sur la Table de Résistance. S'il n'arrive pas à le soulever, il conservera sa prise jusqu'à ce que d'autres tentacules le frappent à leur tour et combinent leurs FOR pour réussir à le soulever. Dès qu'ils le pourront, les tentacules le soulèveront jusqu'au plafond de la caverne et le précipiteront sur le sol, lui causant 2D6 de dommages. Puis les tentacules recommenceront inlassablement la même manœuvre, de round en round, jusqu'à ce que leur victime soit tuée ou jusqu'à ce que le monolithe soit détruit.

On ne peut se libérer des tentacules qu'en forçant son chemin vers la sortie et en quittant la caverne. Pour cela, il faut réussir à opposer sa FOR à la FOR des tentacules. Si un Investigateur a été soulevé, il ne peut pas se libérer.

Qui plus est, chaque tentacule de fumée a le pouvoir d'aspirer le sang de sa victime à travers sa peau, l'épuisant d'un point de FOR par tentacule et par round. Les Investigateurs verront les tentacules de fumée grise se teinter soudainement de rouge. Le monolithe peut attaquer de la sorte indéfiniment.

Voir le monolithe se nourrir de sang coûte 1D4 points de SAN si le jet de SAN échoue. Voir les tentacules attaquer en coûte 2D6 points si le jet de SAN échoue, et 1 point quand bien même il réussit.

Il y a plusieurs façons de détruire le monolithe ou d'empêcher son action. Si la statue est détruite, le monolithe cessera d'agir. La statue n'a besoin de subir que 30 points de dommages d'une arme magique pour se briser. Les armes non-magiques ne l'affectent pas et les balles ne font que ricocher.

Une suffisante quantité d'explosifs peut endommager le monolithe, mais pas le plus important : la statue. Une explosion ferait également s'écrouler le plafond de la caverne, et les Investigateurs devraient tous réussir un jet d'*Esquiver* ou prendre 2D10 points de dommages dus aux chutes de pierres. Il y a 40 % de chances qu'une telle explosion scelle l'entrée, piégeant les Investigateurs.

Aucune arme ne peut endommager les tentacules de fumée.

Si un Investigateur grave un Signe des Anciens sur le monolithe, il rompra son contact avec Cthulhu, et, de ce fait, les attaques cesseront.

Il existe un procédé pour détruire complètement et le monolithe et la statue. Il faut lancer avec force le cristal de Noa sur le monolithe, ou le briser sur le monolithe en le tenant à la main. Si on le lance, il faut réussir un jet de *Lancer* et posséder une FOR d'au moins 16. Si on en frappe directement le monolithe, le cristal se brisera automatiquement, mais le personnage exécutant cette action recevra 3D6 points de dommages dus au choc.

Dès que le cristal se brise, une lumière aveuglante enveloppe le monolithe. Tout spectateur qui manque son jet de *Chance* s'en trouve aveuglé pour 1D6 jours. De surcroît, pendant un round, le chant devient un hurlement d'une violence extrême, causant 1D2 points de dommages à toutes les personnes présentes. Puis la lumière et le bruit s'estompent, et il ne reste plus qu'un tas de roc brisé, fondu et noirci. Sur l'île, tous les moaï des pentes du Rano Raraku s'écroulent...

L'Ahu-Moaï

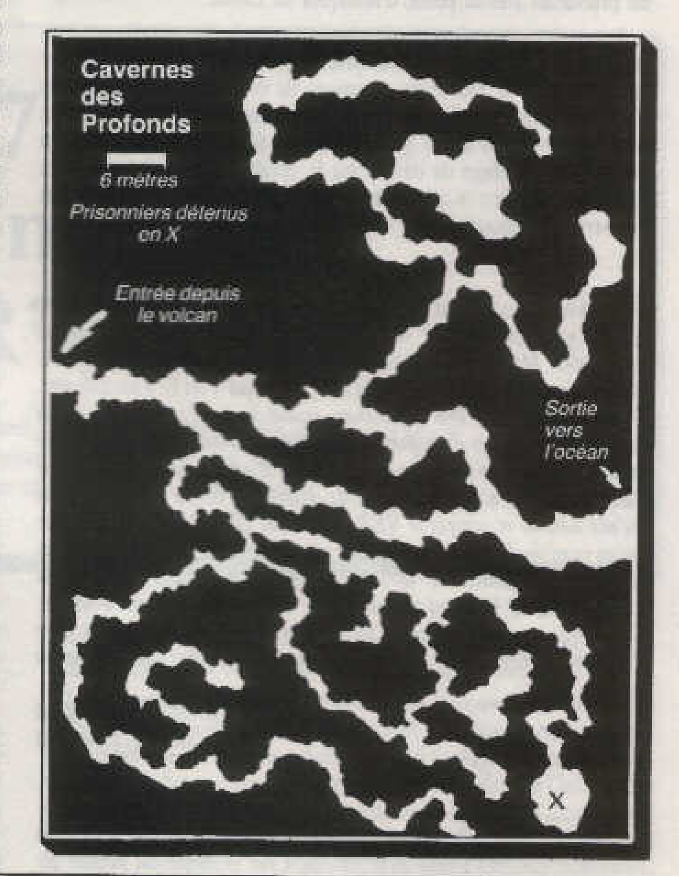
Il y a plusieurs Ahu-Moaï disséminés dans l'île. Ils servaient de chambres funéraires pour les prêtres des Anciens après que la majorité des Profonds aient quitté l'île. Un jet réussi d'*Archéologie* ou de *Chimie* fera savoir aux Investigateurs que les corps sont vieux d'au moins mille ans. Si les corps sont examinés soigneusement, on y verra la marque des Profonds. Ceci peut être détecté soit par un jet de *Mythe de Cthulhu*, soit par un jet d'*Anthropologie*. Une telle révélation coûtera 1D3 points de SAN si le jet de SAN échoue.

Les Cavernes des Profonds

Ce sont les tunnels bâtis par les Profonds quand ils demeuraient en force sur l'île. Le roc de lave s'érode rapidement, aussi la plupart de ces tunnels se sont-ils écroulés. Il n'y a qu'une seule entrée, sur le flanc du Rano Roi, et une seule sortie, directement sur l'océan. Des tunnels secondaires sont toujours praticables. C'est dans l'un d'eux que les Profonds gardent leurs captifs humains.

Il y a 15 Profonds dans le complexe de tunnels. Cinq demeurent en permanence avec les hommes. Chaque nuit, les dix autres se séparent en deux groupes. L'un garde le Rano Raraku, l'autre parcourt les collines à la recherche de proies humaines ou animales. Il y a 10 % de chances qu'ils tombent sur un berger ou un soldat solitaire, ou sur les Investigateurs sortis.

L'entrée de leur labyrinthe ne peut être trouvée qu'en suivant la



PROFONDS	*nombre de Profonds*			
	1	*2*	*3*	*4*
FOR	14	13	19	20
CON	7	9	8	11
TAI	19	14	21	16
INT	11	15	8	7
POU	8	11	10	8
DEX	8	10	9	11
PV	13	13	15	14
Griffes	30 %	55 %	30 %	25 %
Dommages	2D6	2D6	2D6	2D6

	5	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*	*11*	*12*	*13*
FOR	16	15	20	11	9	14	16	18	15
CON	12	9	8	9	11	8	13	14	13
TAI	21	14	12	12	19	11	15	18	12
INT	7	12	11	11	12	10	11	10	8
POU	11	7	12	11	16	8	8	10	13
DEX	10	8	8	10	12	13	10	10	6
PV	17	12	10	11	15	10	14	16	13
Griffes	30 %	25 %	40 %	35 %	45 %	25 %	30 %	55 %	35 %
Dommages	2D6	2D6	2D6	1D6	2D6	2D6	2D6	2D6	2D6

piste des Profonds sur leur chemin de retour. Mais ces derniers ont 30 % de chances de comprendre qu'ils sont suivis et de tendre une embuscade. Pour suivre les Profonds, il faut réussir un jet de Suivre une Piste.

Toutes les trois nuits, un des captifs est sacrifié. Dix Profonds le conduisent à la rangée de moaï sur le Rano Raraku. Cinq Profonds restent dans les tunnels pour garder le reste des prisonniers.

Les Profonds se défendront s'ils sont attaqués. Mais s'ils perdent plus d'un tiers des leurs, ils fuiront dans la mer.

Les Profonds ont tous 1 point d'armure dû à leur peau et leur vue coûte 1D6 points de SAN à moins qu'un jet de SAN ne soit réussi. Ils peuvent attaquer deux fois par round, utilisant chacune de leurs pattes griffues contre leur adversaire.

Tous connaissent les sorts de Enchanter un moaï, Contacter les Larves de Cthulhu, et Contacter Cthulhu.

Si le Grouillant est toujours vivant et les Profonds repoussés de l'île, ils invoqueront une Larve de Cthulhu qui tentera de tuer les Investigateurs, même en rasant le village de Hangaroa s'il le faut. Si les Investigateurs arrivent à tuer tous les Profonds mais pas le Grouillant, une Larve de Cthulhu sera invoquée par d'autres Profonds un mois plus tard. Si le Grouillant est détruit, les Profonds ne prendront pas la peine d'invoquer la Larve.

Aucun des prisonniers des Profonds n'est sain d'esprit. Ils ont tous souffert un terrible choc. Si un Investigateur réussit à psychanalyser un prisonnier, il racontera comment ils ont été attaqués par les Poissons-Grenouilles et, également, par une chose encapuchonnée montée sur le dos d'une grande horreur ailée. Si on demande au prisonnier davantage de détails sur le cavalier encapuchonné, il ne fera que répéter : « ...les vers ! Les vers ! LES VERS ! » puis tombera en catatonie.

« Les cavernes les plus profondes ne sont pas destinées à être sondées par les yeux qui peuvent voir, car leurs merveilles sont étranges et terrifiantes. Maudit est le sol où les pensées mortes vivent à nouveau, bizarrement incarnées, et mauvais est l'esprit qui n'est lié à aucune tête. Combien sage était Ibn Schacabao quand il disait : heureuse est la tombe où nul sorcier n'a reposé, et heureuse peut dormir la ville où tous les sorciers ne sont plus que cendres. Car il est de vieille rumeur que l'âme du damné n'est pas pressée de quitter son argile charnelle, mais qu'elle nourrit et instruit le VER, LE VER QUI RONGE, jsqu'à ce qu'au comble de la corruption une vie horrible en jaillisse, et que les mornes charognards de la terre l'engluent de toutes parts, et la tourmentent, et l'enflent en un abcès abominable et contre-nature. D'énormes trous sont creusés secrètement là où les pores de la terre devraient suffire et des choses ont appris à marcher, qui devraient ramper. »

extrait de **Le Festival** de H.P. Lovecraft

[56-B]

Cette citation est disponible à quiconque possède un exemplaire du Nécronomicon et l'étudie avec succès. Cela implique de réussir sur 1D100 un jet équivalent au + au savoir de l'édition possédée multiplié par 5. Par exemple, l'édition anglaise de John Dee donne un +16 au savoir, ce qui donnerait : 16 × 5 = 80 % de chances de tomber sur ce passage.

Le Grouillant est composé de milliers de vers et de larves. Chaque ver est vivant individuellement et grouille constamment. Toutefois, l'ensemble affecte généralement la forme d'un corps humain. A cause de la qualité molle et sans consistance de son corps, les armes normales ne causent à la chose qu'un dommage minimum. Les balles ne causeront au Grouillant qu'un seul point de dommages. Les plombs des fusils de chasse causeront quant à eux les dommages minimums selon chaque type d'arme. Le feu et la magie, y compris les armes magiques, causent des dommages normaux.

Les Grouillants ne parlent pas, mais ils peuvent écrire des messages. Ils ne sont pas obligés d'utiliser la parole quand ils lancent des sorts ou quand ils communiquent avec leurs gardes monstrueux et leurs dieux.

Voir un grouillant de près coûte 2D10 points de SAN si le jet de SAN est manqué, et 1D3 même s'il est réussi.

Ce grouillant-là est un serviteur de Cthulhu, et c'est l'un des Seigneurs du Crépuscule d'Argent. Il est arrivé dans l'île sur sa monture, un shantak, et il a pris contact avec les Profonds il y a un peu plus d'un mois. Il a fait en sorte que les Profonds vivent maintenant dans les tunnels sous le Rano Roi et l'aident à capturer des hommes.

Lui-même aide à ces captures, monté sur son shantak. Les puissantes ailes de la bête, en battant le sol, effacent toutes les traces que pourraient suivre les hommes.

Trois semaines avant l'arrivée des Investigateurs, le Grouillant a commencé les sacrifices rituels destinés à restituer le Pouvoir des moaï. Toutes les trois nuits, à minuit, il ordonne aux Profonds d'amener l'un des captifs devant l'un des moaï du Rano Raraku. Le chant rituel est accompli par les Profonds présents, et prend dix minutes. Après quoi, une dague est plongée dans la victime. Tout le POU de la victime s'écoule dans la dague, qui se met alors à briller comme si elle était chauffée à blanc.

Le Grouillant pointe alors la dague tour à tour vers trois statues, et entre la pointe de la dague et la statue visée s'établit un arc électrique lumineux. Le Pouvoir est divisé également entre les trois statues. Ces arcs lumineux sont la source des éclairs que les bergers et les soldats ont aperçus au cours des dernières semaines.

Si quelqu'un, observant le rituel, regarde attentivement les statues à ce moment, il les verra tressaillir et ouvrir les yeux. Les yeux des statues ont l'air d'yeux vivants, humides et brillants. Après la première impulsion d'énergie, la statue redeviendra complètement immobile au bout d'environ 1 minute. Voir la statue bouger ou voir ses yeux coûte 1D6 points de SAN si le jet de SAN est manqué, et 1 point quand bien même le jet est réussi.

Différentes statues sont ainsi chaque fois rechargées par ce rituel, et donc, le lieu du sacrifice change également. Après le sacrifice, les Profonds remportent le corps dans les tunnels où ils le dévorent, abandonnant les débris au Grouillant.

Entre les sacrifices, le Grouillant demeure soit dans le sanctuaire du monolithe, soit il vole à dos de shantak jusqu'au Rano Kao, où il se sert d'Orongo, l'Endroit pour Observer les Étoiles, pour déterminer les progrès de la remontée de R'lyeh.

Le Grouillant se trouve généralement à l'observatoire entre minuit et deux heures du matin, sauf les nuits de sacrifice, où il est également absent du sanctuaire toute la nuit. Le Grouillant ne dort jamais.

GROUILLANT

FOR 6	CON 14	TAI 10	INT 14	POU 20
DEX 8				PV 12

SORTS : Contacter les Profonds ; Contacter Cthulhu ; Contacter les Larves de Cthulhu ; Invoquer/Contrôler un Vagabon Dimensionnel ; Terrible Malédiction d'Azathoth ; Signe de Voor ; Enchanter un moaï.

ARMES : Poix 80 % dommages spéciaux.

La Poix : Le Grouillant porte toujours sur lui un petit sac de cuir. Ce sac contient son arme principale : de la poix noire et bitumeuse, qu'il peut lancer jusqu'à 12 mètres. Si la poix touche une cible, elle s'y adhère et commence à palpiter et à s'enfler, aspirant l'esprit de sa victime. A chaque round

d'adhésion, elle retire 1D6 points d'INT à la victime. Elle ne peut être enlevée par aucun moyen normal et continue à épuiser l'INT pendant 3 rounds, après quoi elle se solidifie et tombe, ayant aspiré pour 3D6 points d'INT. Si l'INT de la victime est réduite à moins de zéro, elle meurt ; si l'INT est réduite à zéro exactement, le personnage peut survivre en état végétatif. Une INT de 1 à 4 indique divers degrés de retard mental. Il n'y a aucun moyen terrestre d'inverser les effets de cette horrible matière. La poix ne produit cet effet que sur les hommes. Si les Investigateurs réussissent à tuer le Grouillant et prennent son sac, ils peuvent vouloir utiliser la poix. Mais c'est une arme tellement contre-nature que son utilisation par un homme lui coûte 1D3 points de SAN. Si la poix est touchée à main nue ou gantée, elle adhérera et commencera à aspirer l'INT du manipulateur. Elle ne peut être touchée sans risque que par les non-humains ou en utilisant une cuillère de métal ou un objet similaire. Il y a suffisamment de matière dans le sac pour dix lancers, mais ce nombre peut être réduit par les utilisations précédentes du Grouillant.

LES CAPTIFS

Au début de ce scénario, il reste 9 hommes vivants dans les tunnels du Rano Roi. L'un d'eux sera sacrifié la nuit de l'arrivée des Investigateurs, puis un autre toutes les trois nuits suivantes. Les Investigateurs ont jusqu'au dernier sacrifice pour arrêter les Profonds et le Grouillant, ce qui leur fait 25 jours.

S'ils sont incapables d'arrêter le chargement des moaï, ils peuvent quand même empêcher leur utilisation effective en détruisant le monolithe. Si une Larve de Cthulhu attaque le village, le gouvernement militaire autorisera l'usage de toutes les armes et munitions.

Quand tous les moaï seront chargés, ils deviendront indestructibles ; et quand R'lyeh surgira, le Messager des Anciens sera appelé dans l'île. Cela posera des problèmes aux joueurs dans le dernier scénario.

Pour chaque captif des Profonds que les Investigateurs arriveront à délivrer, chaque membre du groupe de délivrance regagnera 1D3 points de SAN. Si le monolithe est détruit 1D8 points de SAN seront également regagnés.

7. La Remontée de R'lyeh

L'étourdissante apogée de l'aventure, où les Investigateurs opposent leurs faibles ressources à la puissance combinée des Seigneurs du Crépuscule d'Argent et des monstres du Mythe.

INTRODUCTION

Renseignements destinés au Gardien

Maintenant, les joueurs devraient savoir que le but final des sinistres Seigneurs du Crépuscule d'Argent est de remonter la cité morte de R'lyeh : « la suprême horreur de la Terre ». Les Investigateurs viennent de terminer les opérations sur l'Ile de Pâques. Ils savent que les Seigneurs se sont livrés à de nombreuses préparations et que le jour d'horreur n'est pas loin. Pour aider les Investigateurs à comprendre qu'ils doivent nécessairement faire un pas de plus dans la campagne, le Gardien peut avoir besoin de leur donner des renseignements supplémentaires. Ils sont donnés ci-dessous.

Résumé de la situation

Les Investigateurs devraient toujours être dans l'Ile de Pâques. Si, par quelque malchance, ils se trouvaient ailleurs, ajustez les renseignements suivants à l'endroit où ils sont. Par exemple, un commandant de la marine chilienne peut jouer un rôle dans les renseignements suivants. Si les Investigateurs sont à San Francisco, il s'agira plutôt d'un officier de la marine américaine.

Les Investigateurs ont (probablement) découvert le secret des guetteurs et ont très certainement éliminé le monstrueux Grouillant. Plus important, ils doivent savoir que Carl Stanford et ses compères sont engagés dans un plan qui devrait bientôt aboutir. Le Grouillant a été envoyé à l'Ile de Pâques pour préparer les Guetteurs. Les sorciers d'Écosse ont désespérément tenté d'obtenir le disque de R'lyeh. Dans le Maine, récemment, le Crépuscule d'Argent a tenté opiniâtrement de tuer tous les Investigateurs. Tous ces efforts sont dirigés vers un but monstrueux et la coordination se fait à l'échelle mondiale.

Tandis que les Investigateurs se préparent pour l'étape suivante (pour autant qu'ils puissent l'imaginer), des nouvelles plutôt sinistres leur arrivent par l'intermédiaire de la marine chilienne. Les sismographes ont indiqué une grande activité sous-marine au sud de l'Ile de Pâques. Le commandant de la marine chilienne pense qu'il serait inopportun que des vaisseaux aillent enquêter maintenant sur cette affaire, car la tension monte actuellement entre le Chili et ses voisins (particulièrement la Bolivie), et le Haut Commandant souhaite garder tous ses navires disponibles. Toutefois, il reconnait

l'importance potentielle des séismes enregistrés par les géologues et désire que quelqu'un y enquête. Des professeurs de l'université de Santiago ont annoncé qu'une telle activité annonce l'émergence d'une nouvelle île et les officiers veulent naturellement que les droits territoriaux du Chili soient assurés sur toute nouvelle terre, qu'elle soit ou non propre à la colonisation.

Les Investigateurs devront posséder le Disque de R'lyeh, l'Arc de Vlactos et les renseignements d'ordre magique contenus dans les précédents épisodes. Tandis qu'ils méditent sur tout cela, ils peuvent tenter chacun un jet de Mythe de Cthulhu. Si l'un d'eux réussit, ils seront alors capables d'imaginer une utilisation potentielle de leur matériel. S'ils manquent tous, le Gardien devra leur faire parvenir ce renseignement d'une autre façon. La meilleure méthode serait un court scénario intérimaire, à la fin duquel ils pourraient intercepter une lettre de Carl Stanford à ses compères, expliquant justement l'usage de tout ce matériel cthulhien.

LE PROBLÈME

Quelle que soit la façon dont ils y parviennent, les Investigateurs apprendront ou déduiront que, mis ensemble, le Disque de R'lyeh, l'Arc de Vlactos et les renseignements d'ordre magique donnent le moyen de faire à nouveau émerger R'lyeh, la cité du Grand Cthulhu. Les joueurs sensés devineront que le tout puissant Crépuscule d'Argent possède également tous ces renseignements et que l'île que les géologues supposent actuellement en train d'émerger pourrait bien être la cauchemardesque R'lyeh elle-même, invoquée par les Seigneurs du Crépuscule d'Argent.

Un examen minutieux des objets et de la description du sort révélera que l'heure n'est pas encore exactement venue pour le retour de Cthulhu. Si les joueurs compulsent leurs livres de magie, ils découvriront que Cthulhu ne peut revenir que quand les astres sont dans une certaine position. Cette position n'est pas encore atteinte, bien qu'on en soit très près. L'utilisation du pouvoir magique contenu dans le Disque de R'lyeh et les renseignements fournis par l'Arc de Vlactos et le sort, permettraient de faire émerger R'lyeh quelques années avant la date prévue. Sans le Disque de R'lyeh, les Seigneurs du Crépuscule d'Argent seront forcés de rassembler toutes leurs ressources pour faire remonter R'lyeh avant la date prévue. Naturellement, cela ne les découragera pas.

Si les joueurs possèdent au moins un livre de magie, un jet de pourcentage réussi équivalent à 5 fois ou moins le bonus au savoir du livre en question, confirmera les renseignements précités. De même, le fait pourra être établi que la tombe personnelle de Cthulhu sera difficile à ouvrir et qu'il faudra sans doute plus d'un jour pour le faire. La tombe serait naturellement beaucoup plus facile à ouvrir le jour prévu pour la libération de Cthulhu (jour qui, bizarrement, ne figure nulle part dans les notes des Investigateurs — il est encore à un an ou deux dans le futur), mais un sort puissant et des efforts mis en commun peuvent faire réussir un tel effort prématuré. Bien sûr, une fois sorti et causant à nouveau des ravages, Cthulhu ne s'inquiétera pas de savoir qu'il a été libéré quelques années plus tôt : il asservira et anéantira immédiatement toute civilisation humaine.

Une solution

Il reste quand même un espoir. Ouvrir la tombe de Cthulhu avant la date astronomiquement requise, nécessite un sort voisin de celui utilisé pour faire remonter l'île du fond de la mer. De fait, leur similitude est telle que l'utilisation de ce dernier peut interférer avec l'ouverture de la tombe. Accomplie correctement, cette interférence renverserait le processus d'émergence de l'île et la ferait s'enfoncer à nouveau. Les Investigateurs doivent débarquer sur R'lyeh elle-même, puis lancer inversée la dernière partie du sort pour Faire Remonter l'Ile cependant que les adorateurs de Cthulhu continuent de chanter leur propre sort pour ouvrir la tombe. Les deux sorts se combineront magiquement, et leurs énergies combinées feront sombrer l'île à nouveau. Pour être effectif, le sort inversé doit être lancé du haut du « Monolithe Bleu », quel qu'il soit.

Les Investigateurs sont maintenant face à un choix. Ils peuvent ignorer leur destin et refuser de s'aventurer dans les palais de Cthulhu, ou bien ils peuvent foncer et tenter de faire sombrer l'île de R'lyeh. S'ils refusent d'essayer de contrecarrer le Crépuscule d'Argent, le Gardien a plusieurs choix. Il peut aller de l'avant et détruire le monde avec la libération de Cthulhu, mettant un terme à la campagne. Il peut décider que les sorts du Crépuscule d'Argent n'ont pas fonctionné aussi bien que prévu et qu'ils n'ont pas réussi à libérer Cthulhu. Ce second choix permettra de garder Carl Stanford et ses hommes dans le rôle des méchants pour harceler les Investigateurs au cours de leurs aventures ultérieures. Ou bien, le Gardien peut supposer qu'un autre groupe de personnages non-joueurs est arrivé aux mêmes conclusions que les joueurs, a continué à leur place, et a résolu le problème. Le Gardien fera probablement en sorte que ces personnages nobles, désintéressés et efficaces périssent tous dans le naufrage de R'lyeh, pour ne pas avoir à les mêler aux futurs scénarios. Dans ce troisième cas, il peut ou non souhaiter que Carl Stanford et compagnie s'échappent, ayant échoué à libérer Cthulhu.

Dans tous les cas, si les Investigateurs refusent d'assumer leur responsabilité de sauver le monde de Cthulhu et des terribles Grands Anciens, laissant la voie ouverte à la très réelle possibilité que le monde soit détruit et dirigé par les odieuses larves intersidérales des Races Anciennes, il est raisonnable d'obliger les personnages à perdre de la SAN : à cause de leur culpabilité de n'avoir pas essayé d'arrêter la plus grande des horreurs concevables et à cause de leurs cauchemars sur ce qui pourrait arriver si le Grand Ancien n'est pas arrêté avec leur aide. Le Gardien peut décider lui-même combien ils doivent perdre de SAN, mais 3D6 points semblerait juste.

Le Voyage

A partir de maintenant, les Investigateurs seront supposés aller vers ce qu'ils croient être R'lyeh, et seront également supposés avoir quelques idées de ce qu'il faut faire une fois qu'ils y seront. Le commandant de la marine chilienne de l'Ile de Pâques leur fournira, comme étant les plus qualifiés, un bateau et un équipage suffisants pour les mener à l'île. Bien sûr, les Investigateurs peuvent posséder leur propre bateau. Dans ce cas, l'officier leur souhaitera bonne chance et leur fournira des cartes de navigation de l'endroit : une croix est marquée à l'emplacement supposé de la nouvelle île.

Juste avant leur départ, l'officier leur dira qu'il vient de recevoir une communication de Valparaiso : plusieurs tramps avec des équipages de second rang ont quitté cette ville il y a un jour, manifestement dans le but de rallier le même endroit que les Investigateurs. Ces bateaux ont une mauvaise réputation, et l'officier chilien craint qu'ils ne tentent de réclamer l'île pour une puissance étrangère, qu'ils ne la pillent ou n'accomplissent quelque autre acte illégal de sinistre nature. Certains de ces bateaux ont été accusés de piraterie, quoique aucune accusation n'ait été retenue.

Le commandant chilien consentira à équiper les Investigateurs de matériel chilien (contre les vœux du Gouverneur de l'Ile de Pâques). Il fournira un revolver .38 à chaque membre du groupe, ainsi qu'un fusil .303. Il armera également deux des membres du groupe de mitraillettes Thompson et de beaucoup de munitions.

Il ne leur donnera pas d'explosifs ni d'armes plus puissantes, et

pourra devenir soupçonneux à l'égard des Investigateurs s'ils lui en demandent davantage. Il ne peut pas se permettre d'organiser une puissante force militaire sans engager sa responsabilité.

Le voyage se passera sans événements, à moins que les Investigateurs n'aient échoué à désarmer les Guetteurs de l'Ile de Pâques dans le scénario précédent, auquel cas allez directement à la fin de ce scénario et consultez la partie intitulée « Le Messager des Anciens » pour voir ce qui arrive aux infortunés Investigateurs.

L'île

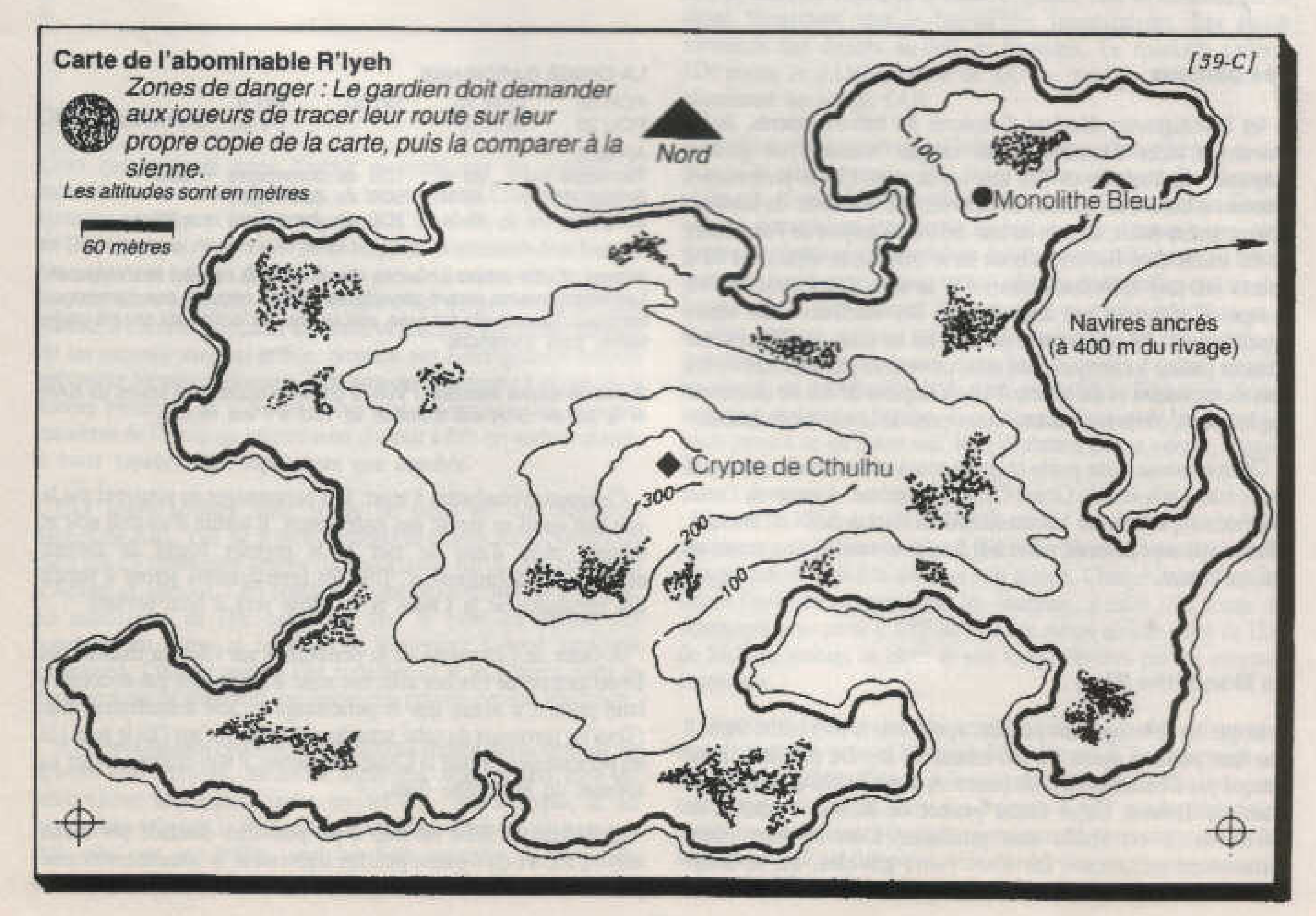
L'île est un horrible sommet, noir et vaseux, pointant hors de l'océan. Des créatures marines boursoufflées agonisent dans la boue fangeuse. Il y a partout des algues ruisselantes. Il est évident que l'île n'est émergée que depuis quelques heures. Il y a des milliers de gigantesques bâtiments de pierre et de monuments en pierre verte ou noire. Tous ces bâtiments énormes, cyclopéens, défient les lois de la géométrie terrestre. Voir la terrible cité morte pour la première fois coûte 1D8 points de SAN si le jet est manqué et 1D3 s'il est réussi. Après avoir aperçu la cité de l'horreur, aucun des hommes d'équipage ne consentira à débarquer. Les Investigateurs ne devront compter que sur eux-mêmes. Même sous la menace ou le dommage physique, les marins resteront sur leur bateau. Plusieurs autres navires (aucun n'excédant 500 à 1 000 tonneaux) peuvent être vus ancrés à quelque distance du rivage. Il semble n'y avoir personne à bord. Les Investigateurs devront utiliser un des canots de leur bateau pour débarquer.

D'autres monuments géants sont visibles sous l'eau, le sommet de certains dépassant la surface. Le bateau n'osera pas s'approcher à moins de 120 m de l'île, de crainte de heurter le sommet dentelé de l'un de ces énormes bâtiments. A cause de la nature non-euclidienne de leur géométrie, il n'est pas possible d'être sûr de la direction exacte dans laquelle tel monument se dresse. La navigation est aléatoire.

VERS CTHULHU

Une carte de l'île est incluse pour le Gardien. Un contour de toute l'île sera fourni aux joueurs, qui diront où ils veulent débarquer. Il est évident que la plus grande partie de la cité est encore sous la mer. Seuls les plus hauts sommets de la cité s'élèvent actuellement au-dessus du silence de la mer huileuse.

Toute l'île est couverte de structures de pierre, la plupart noires ou gris-vert, rarement d'autres couleurs. Tout au sommet de l'île, on peut facilement discerner un grand bâtiment noir. Si un jet d'Écouter est réussi, les personnages entendront dans la direction de ce sommet, monter des voix rauques en un chant abominable. Il devrait être évident aux Investigateurs, étant donné le nombre de bateaux ancrés et le volume des voix, qu'il y a largement plus d'une quarantaine de serviteurs du culte dans les environs. Même le plus agressif des Investigateurs devrait reconnaître qu'ils ne peuvent pas espérer surmonter cinq à dix fois leur propre nombre de serviteurs du culte bien armés sur cette île du mal ultime.



Zones de danger

Certaines parties de la carte, marquées en plus foncé, sont codifiées « Zones de Danger ». Ce sont des endroits où l'architecture et le pouvoir magique de l'île sont plus forts. Ces endroits ressemblent au reste de l'île (c'est-à-dire qu'ils sont terrifiants) mais les angles et les auras y sont plus puissants. La première fois que le groupe entrera dans l'une de ces zones, le personnage ayant le plus faible Pouvoir disparaîtra en cours de route. Il passera derrière un rocher et ne reparaîtra pas, il sera avalé par un angle de la maçonnerie, ou bien effacé par quelque chose de tout aussi mystérieux. En disparaissant, il peut ou non laisser derrière lui un gémissement de désespoir. Il aura été transporté en quelque lieu mystique situé entre les plans, dans un autre monde, dans un autre état, une autre forme, ou aura simplement été annihilé — corps et âme. Dans tous les cas, il est laissé à la discrétion du Gardien de le faire ou non réapparaître quelque part, mais dans l'affirmative, il aura souffert une massive perte de santé mentale, peut-être aussi importante que 100 %.

La seconde fois qu'ils entreront dans une Zone de danger, ils auront une chance égale à leur plus haut score de Trouver Objet Caché de remarquer que l'endroit ressemble à la précédente zone de danger qu'ils ont traversée. S'ils l'ont remarqué, ils peuvent tous tenter un jet de Mythe de Cthulhu. Si un personnage réussit ce jet, il comprendra partiellement la bizarrerie des angles qui l'entourent et pourra prendre la tête du groupe pour lui faire traverser la zone sain et sauf. Si les Investigateurs manquent leurs jets de Trouver Objet Caché ou de Mythe de Cthulhu, le personnage ayant maintenant le Pouvoir le plus bas devra tenter un jet de Chance ou disparaître à son tour. Cette procédure sera répétée chaque fois que le groupe entre dans une nouvelle zone de danger. Augmenter les chances de Trouver Objet Caché de 20 % pour chaque nouvelle zone.

Les bateaux

Si les Investigateurs décident d'explorer les bateaux ancrés, ils les trouveront vides d'hommes, mais chaque bateau a un gardien magique : un Vampire de Feu tapi sur le pont. (Si les personnages montent à bord d'un bateau, ils peuvent voir un éclair de lumière, comme un feu-follet, au coin de leur œil.) Le Vampire de Feu tentera de les attirer dans des endroits où ils se trouveront séparés et où il pourra les tuer individuellement. S'il le doit, il les attaquera en groupe. Il n'entrera pas dans la salle des machines : des signes mystérieux ont été peints sur la porte et sur les murs pour l'empêcher d'entrer (même les serviteurs du culte ne veulent pas d'un être de feu près du carburant et du pétrole.) Les Vampires de feu ne quitteront pas le bateau où ils se trouvent, ayant peur de la mer environnante.

Chaque bateau a une petite chapelle consacrée à Cthulhu, avec une petite statue gris-vert du Grand Cthulhu lui-même. Apercevoir l'autel tâché de sang fait perdre 1 point de SAN si le jet de SAN est manqué. Chaque statuette pourrait valoir 100 $ ou plus, vendue à un musée ou une université.

Le Monolithe Bleu

Pour que les Investigateurs puissent apercevoir le Monolithe Bleu, il leur faut passer à moins de 200 mètres de lui. De plus loin, il est masqué par d'énormes blocs de pierre. A partir de 200 mètres, un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de le voir. A moins de 100 mètres, il est visible sans problème. C'est un haut pilier, parfaitement cylindrique, fait d'une pierre gris-bleu, qui se dresse vers le ciel. Aucune fenêtre ni porte n'y sont visibles. A cause des angles déformés des bâtiments environnants, on ne peut pas se rendre compte si le monolithe est droit ou s'il bascule sur un côté. En fait il est impossible de savoir même si l'horizon est bien horizontal et si le ciel et la mer se rejoignent bien toujours au même endroit. R'lyeh est comme une planète différente, plus ancienne et mauvaise.

Le Monolithe Bleu est lui-même gardé par une créature : une chose apparentée aux Profonds. Elle ressemble à un gigantesque hybride de pieuvre et de crapaud. Elle irradie fortement le mal. Elle a vaguement la forme d'un crapaud, mais avec de longs tentacules jaillissant de son corps dans des endroits apparemment aléatoires, comme si la créature était malade et que, comme un cancer, ces excroissances étaient le symptôme de son mal.

Elle peut attaquer avec jusqu'à 4 tentacules à la fois. Si un personnage est touché par un tentacule, il est attiré vers le corps de la créature et maintenu solidement. Ensuite, il est attaqué par les griffes du monstre au lieu du tentacule. La chose a deux attaques de griffes par round, mais elle ne peut les tenter que contre une victime déjà tenue par un tentacule.

En plus de ses tentacules et de ses griffes, le monstre peut attaquer chaque round avec sa longue langue semblable à celle des grenouilles. Si la langue touche, la victime subit des dommages et doit réussir un jet de pourcentage égal à sa FOR × 4. Si ce jet est manqué, elle est entraînée dans la bouche de la Chose et tuée instantanément par des acides corrosifs. Il est possible de tenter un jet d'*Esquiver* pour éviter l'attaque de la langue, mais les rapides attaques en tous sens des tentacules ne peuvent être esquivées. naturellement, les griffes ne peuvent pas être esquivées puisque leur attaque ne survient que quand la victime est déjà maintenue par les tentacules et rendue immobile.

LA CHOSE GARDIENNE

FOR 30	CON 20	TAI 60	INT 4
POU 20	DEX 10		PV 40

ARMES :

Tentacule (4)	20 %	1D6 de dommages + saisit
Griffes (2)	45 %	5D6 de dommages
Langue	75 %	2D6 de dommages + adhère

Armes : Cette créature n'a pas d'armure mais ne peut être empalée. Les empalements seront considérés comme causant des dommages normaux. Quand elle est tuée, elle se dissout lentement en une gelée bleue, puis s'évapore.

Perte de Santé Mentale : Voir la créature coûte 2D6 points de SAN si le jet de SAN est manqué et 1D2 s'il est réussi.

Ce monstre combattra à mort. Les personnages ne pourront pas le voir tant qu'ils ne seront pas juste dessus. Il sortira d'un trou noir et fangeux plein d'eau de mer et le premier round de combat commencera normalement. Tous les Investigateurs seront à portée des tentacules de la Chose et la Chose sera à bout portant.

A cause de l'étrangeté de la perspective sur l'île, les chances des Investigateurs de toucher avec une arme à feu ne sont pas doublées à bout portant à moins que le personnage ne soit actuellement fou. (Tous les serviteurs du culte actuellement présents sur l'île le sont.) Si les personnages battent la Chose Gardienne, il leur faudra accéder au sommet du Monolithe Bleu.

Le Monolithe Bleu est trop à pic pour être escaladé par aucun moyen, encore qu'il puisse pencher légèrement — comme mentionné précédemment, mais il est difficile de l'affirmer. Il fait une trentaine

de mètres de diamètre. Les personnages peuvent considérer la possibilité de lancer, d'une manière ou d'une autre, la boîte magique de Carl Stanford jusqu'au sommet, ou d'invoquer un monstre volant pour les y porter. Il y a une autre voie menant au sommet : un grand panneau de pierre vert-noirâtre, placé de biais au flanc du monolithe à deux mètres de la base. Si on pousse cet étrange morceau de roc, il glisse intérieurement, un nuage de ténèbres s'en échappe visiblement, révélant une ouverture. Quiconque s'y introduit se retrouve dans une petite pièce bleue aux murs brillants, et, une fois à l'intérieur, sans aucune sortie visible. Si l'on tente de forcer une sortie, un mur s'écroule, et on se retrouve au sommet du monolithe avec derrière soi un autre panneau de pierre gris-noir assujetti dans le toit. Si on revient à travers le panneau du sommet, on se retrouve dans la pièce bleue aux murs brillants et le fait de frapper fermement l'un des murs vous redépose à la base du monolithe.

Au sommet du monolithe, les Investigateurs pourront distinctement voir la butte au sommet de laquelle se trouve la terrible tombe de Cthulhu. Des douzaines de serviteurs du culte bondissent nus tout autour. Quand ils entonneront leur sort, les Investigateurs sentiront l'île commencer à trembler sous leurs pieds. Les serviteurs du culte faibliront dans leurs chants et leurs bonds sauvages, mais ne s'arrêteront pas. Quand les personnages auront terminé leur sort, ils verront le panneau noir de la tombe de Cthulhu s'ouvrir, béant, et le Grand Cthulhu en personne quitter sa sépulture. Il s'engagera immédiatement à travers la masse de ses adorateurs, les écrasant et les rejetant de côté, et marchera droit vers le monolithe au sommet duquel se trouvent les Investigateurs. Tous, au sommet du monolithe, seront obligés de regarder cthulhu et de perdre le montant de SAN approprié. L'aura psychique d'horreur et de funeste fatalité associée à la libération de Cthulhu est trop forte pour qu'un esprit simplement humain puisse lui résister et les yeux des investigateurs seront rivés à la forme effroyable de Cthulhu...

CONCLUSION

Ceux qui resteront sains d'esprit pourront fuir du sommet du monolithe et courir à leur bateau. A tout moment, Cthulhu sait où se trouvent exactement les Investigateurs et il tentera de les arrêter ou de leur couper la route avant qu'ils ne puissent atteindre leur bateau. On supposera qu'il se déplace à peu près à la même vitesse que les Investigateurs paniqués. S'il les rejoint avant qu'ils n'atteignent leur bateau, il s'arrêtera pendant un round et fauchera une pleine poignée de ses ennemis avec ses griffes, donnant aux Investigateurs restants une petite longueur d'avance. S'ils arrivent finalement à rejoindre le bateau principal, ils n'auront aucun mal à persuader les quelques membres de l'équipage encore sains d'esprit à fuir cet endroit maudit à toute vapeur, aussi rapidement que possible.

Une heure environ après la fin du rituel entonné depuis le Monolithe Bleu, l'île de R'lyeh s'enfoncera et tous les serviteurs du culte qui s'y trouveront encore (la plus grande partie du Crépuscule d'Argent et, surtout, Carl Stanford lui-même) sombreront avec elle. La submersion de l'île entraînera vers le fond les navires des serviteurs du culte, et ceux qui se trouveront à bord mourront également. Cthulhu sentira l'île trembler et il se retirera dans sa caverne noire en attendant une heure plus propice pour sa libération.

Si les personnages essaient de combattre Cthulhu physiquement, ils doivent être éliminés. Même le Signe des Anciens tant loué est relativement impuissant contre un tel être. Par exemple, si un personnage arborait le Signe devant Cthulhu, espérant ainsi ne pas être saisi par ses griffes, seul un petit morceau du corps du personnage, un petit morceau en forme d'étoile, échapperait à la destruction totale (le morceau recouvert par le Signe), mais le reste ne serait plus que bouillie.

Si les personnages décidaient d'escalader la colline de Cthulhu et d'y combattre les serviteurs du culte, qu'ils le fassent ! Il y a approximativement 70 serviteurs du culte, dont Carl Stanford en personne, et près de 8 Seigneurs du Crépuscule d'Argent, chacun équivalent à peu près Stanford encore qu'un peu moins puissant magiquement. Tous les autres sont armés de vieilles carabines. Ils ont tous 25 % de chances de toucher, ils peuvent faire feu une fois par round, et chaque coup qui porte cause 2D6 points de dommages. Se souvenir qu'à cause de la perspective étrange qui règne sur l'île, les individus sains d'esprit ne peuvent pas doubler leurs chances de toucher à bout portant.

Le Messager des Anciens

Il est possible que les Investigateurs arrivent dans ce scénario sans avoir préalablement désarmé les Guetteurs de l'Ile de Pâques. Si c'est le cas, le Messager des Anciens rattrapera leur bateau avant qu'ils n'atteignent R'lyeh.

A un moment au cours du voyage, le soleil semblera s'assombrir et le ciel devenir de plomb. La surface de l'océan deviendra huileuse et calme et tous les nuages s'enfuiront. Alors, une énorme ombre noire tombera sur le bateau. Une masse gigantesque et convulsée est en train de tailler sa route dans le ciel, venant du Sud et fonçant droit vers R'lyeh. Sous le regard des Investigateurs, des pulsations la font soudain tourner au vert, puis à un blanc pâle et cadavérique qui la démembre. Alors, de petites masses tourbillonnantes s'en séparent et volent dans toutes les directions du ciel. Au bout d'une heure, plus rien ne demeure visible de la masse originale, sauf un morceau qui se dirige fermement vers le bateau des Investigateurs. Les autres morceaux ont disparu au-delà de l'horizon. Ce spectacle coûtera 1D6 points de SAN. La perte de SAN ne peut pas être réduite en réussissant un jet de SAN.

La chose qui avance vers les Investigateurs se résout bientôt en une grande et terrible masse. Elle lance continuellement des filaments glutineux, et semble se propulser dans les airs. On pourrait la décrire comme ressemblant à un amas de huit ou dix chevaux noirs, tous fondus ensemble et galopant dans des directions différentes au même moment. A son approche du bateau, des fils et des vrilles encore plus longs, noués, commencent à tomber de sa partie inférieure et il devient évident qu'une attaque est éminente. Ce Messager est immunisé à toutes les armes mortelles de quelque nature qu'elles soient. Il est translucide et à demi-immatériel. Seules les armes magiques peuvent le blesser. Il continuera à attaquer les Investigateurs jusqu'à ce qu'il soit tué. Il se déplace à bonne vitesse, plus de 30 nœuds.

Quand il attaque, il va au-dessus de sa future victime et, soudainement, la fouette d'une gerbe de filaments qui l'entourent complètement. Puis il la tire à lui et la mange. Chaque round pendant lequel l'individu est tenu dans les filaments, il subit 1D3 points de dommages, une perte d'APP de 1D4, de même qu'une perte de 1D6 de SAN en sentant sa chair et son visage dévorés par les enzymes caustiques.

La perte d'APP provient des terribles brûlures d'acide qui rongent complètement la peau et le visage de la victime. Si le personnage est ainsi brûlé pour plus d'un tiers de son total de Points de Vie, il devient complètement aveugle. Tous les 2 points d'APP perdus diminuent toutes les compétences de Communication du personnage de 05 %. La perte d'APP est définitive, bien que les dommages sous forme de Points de Vie perdus puissent être soignés.

Durant le combat contre ce monstre, les marins tenteront de garder le navire en marche et seront principalement sous le pont. Le monstre n'attaquera que les Investigateurs.

LE MESSAGER DES ANCIENS

FOR 25	CON 20	TAI 50	INT 12
POU 16	DEX 14		PV 35

ARMES :
Filaments 80 % dommages spéciaux (voir plus haut)

Armure : Aucune ; mais immunisé à toute arme non magique.

Perte de Santé Mentale : Voir ce Messager coûte 1D10 points de SAN si le jet de SAN est manqué, et 1 point quand bien même il est réussi.

Le monstre s'en ira après avoir tué trois des Investigateurs, qu'il ait été lui-même blessé ou non. Tuer ce monstre ne fera pas regagner de SAN aux Investigateurs : s'il est apparu, c'est parce qu'ils n'ont pas réussi à détruire les Guetteurs de l'Ile de Pâques, et avoir simplement éliminé l'un des monstres n'aura pas servi à grand chose. Rappeler aux joueurs qu'ils ont vu des centaines de ces choses voler au-dessus de l'océan à partir de la masse originale.

Si les Investigateurs réussissent à faire sombrer R'lyeh, ces Messagers n'en resteront pas moins présents et actifs. Le Gardien peut souhaiter les utiliser dans de prochains scénarios, soit rien que pour eux-mêmes, soit en compagnie de quelque Horreur Ancienne qu'ils auraient réussi à réveiller de son sommeil séculaire.

* * * *

Ce scénario est le dernier de la campagne. Si vos joueurs ont bien joué, ils ont détruit une des plus puissantes organisations secrètes du monde, de même qu'étroitement limité l'ultime péril pour la vie et la santé mentale. Il devrait rester assez d'idées non utilisées et de personnages non-joueurs laissés de côté pour former quelques scénarios supplémentaires si besoin est. Si les joueurs ont joué toute la campagne d'un bout à l'autre et ont renvoyé sous la mer Cthulhu et les serviteurs de son culte, chacun des Investigateurs comprendra qu'ils ont défait Cthulhu lui-même et ils pourront regagner chacun 1D100 points de SAN (jusqu'à concurrence de 99 moins leur connaissance actuelle du Mythe de Cthulhu). A moins qu'une erreur ne se soit produite, ou à moins que le Gardien n'ait eu le cœur trop tendre, les survivants de ce scénario méritent bien cette récompense.

Ce fut une série de dures batailles. Vos Investigateurs méritent des félicitations.

SCÉNARIO BONUS 1

Le Peuple du Monolithe

Une aventure pour débuter ! Un éditeur désire des détails sur la vie d'un jeune poète obscur mais prometteur, qui écrivit un poème mémorable et inquiétant. Aux dernières nouvelles, il voyageait en Hongrie.

In memoriam :
Robert E. Howard

Il est dit que des êtres immondes des Anciens Temps sont toujours embusqués
En des recoins du monde obscurs et oubliés,
Et que des portes encor s'ouvrent pour libérer,
Certaines nuits,
Des formes de l'Enfer.

Justin Geoffrey, Le Peuple du Monolithe

Ce scénario est une introduction aux mystères du Mythe de Cthulhu. Il ne renferme aucun danger excepté celui de devenir fou. Son but est d'ouvrir des portes à des scénarios ultérieurs et d'intéresser les personnages à chasser d'autres créatures du Mythe de Cthulhu. Je n'ai pas détaillé le voyage jusqu'en Hongrie, lieu où se situe ce scénario ; c'est au Gardien de mener les Investigateurs jusqu'à Brisckе, le reste du scénario part de là.

POINT DE DÉPART

Il y a plusieurs façons d'introduire les joueurs dans ce scénario :

1) La façon la plus simple est qu'un éditeur prenne contact avec l'un ou l'autre des Investigateurs et lui demande, contre rémunération, d'enquêter sur une partie de la vie de Justin Geoffrey. Justin Geoffrey était un jeune poète prometteur qui mourut il y a quelques années dans un asile de fous. Les éditeurs aimeraient que les Investigateurs découvrent pour quelles raisons Justin écrivit le plus étrange de ses poèmes : *Le Peuple du Monolithe*. Selon des rumeurs,

ce poème serait, finalement, la cause de sa mort. Les éditeurs savent que Geoffrey a voyagé quelque part en Hongrie, mais le seul indice qu'ils aient sur sa destination est le mot « Xuthlan » qui est mentionné dans l'une de ses lettres. Ce nom de lieu n'a pu être localisé sur aucune carte de Hongrie. Ils aimeraient que les Investigateurs écrivent un texte sur les lieux de voyage de Geoffrey, de même qu'ils prennent des photos ou des croquis du paysage, et des photos ou des renseignements sur toute particularité qui aurait pu inciter Geoffrey à écrire son poème.

2) On raconte l'histoire (les joueurs peuvent en entendre parler dans un cercle scientifique ou dans une taverne) d'une mystérieuse pierre noire en Hongrie, dont la vue conduit les gens normaux à la folie, mais si on en fait sauter un éclat la nuit du solstice d'été (nuit du 23 juin), un démon exhaucera un souhait au possesseur du fragment.

3) Un passage du livre *Cultes Innombrables* d'un certain Von Junzt peut inciter les Investigateurs à rechercher la Pierre Noire :

> « La théorie d'Otto Dostmann selon laquelle le monolithe est un vestige de l'invasion des Huns érigé pour commémorer une victoire d'Attila sur les Goths est aussi logique que de supposer que Guillaume le Conquérant a fait lever Stonehenge. » *[63-B]*

Ce passage ne peut être trouvé que dans la version allemande des *Cultes Innombrables : Inaussprechlichen Kulten.*

A partir de là, les Investigateurs peuvent aller dans une université ou une bibliothèque pour se documenter davantage avant de s'embarquer pour quelque voyage que ce soit.

DOCUMENTATION

Cette section est conçue de la façon suivante : d'abord le titre du livre, le nom de l'auteur, le lieu et la date de publication, puis les informations pertinentes trouvées dans le livre sur le sujet concerné.

Pour trouver un livre donné, il faut réussir un jet de Bibliothèque. Certains des livres sont particulièrement durs à trouver, et les chances de succès sont réduites.

Dostmann, Vestiges des Empires Perdus, Berlin, 1809.

Ce livre est rare. Pour le trouver, les chances du jet de Bibliothèque sont réduites de moitié. Il est écrit en Allemand. Pour Dostmann, la Pierre Noire est d'origine relativement récente. Il admet son incapacité à comprendre les caractères à demi effacés gravés sur le monolithe, mais déclare qu'ils sont assurément d'origine mongole. Il déclare également que le village le plus proche de la pierre est appelé Stregoicaver, ce qui signifie « Ville-des-Sorcières ».

Dornly, Folklore Magyar, New York, 1901.

Dans le chapitre sur les Mythes du Rêve Hongrois, Dornly mentionne l'Obélisque Noir ainsi que la croyance selon laquelle toute personne s'endormant dans le voisinage de la pierre ferait ensuite de monstrueux cauchemars tout le reste de sa vie. Il cite aussi des récits de paysans au sujet de gens qui seraient allés voir l'Obélisque la nuit du Solstice d'Été et seraient morts, pris de délire furieux, à cause des horreurs qui y étaient présentes. Il dit que l'ancien nom de l'endroit était Xuthlan, un nom curieux d'origine non Magyare.

Rachismoff, Les Basses Routes de Hongrie, Londres, 1892.

Rachismoff mentionne la « belle et fertile » vallée de Stregoicaver haut dans les Carpathes. Il dit que c'est dans la vallée inférieure de Stregoicaver qu'eut lieu la bataille de Schomvaal, en 1526, où le comte Boris Vladinoff s'opposa aux forces mahométanes de Soliman le Magnifique. « On peut atteindre la ville, dit Rachismoff, par 3 jours d'agréable voyage en coche depuis Bisçke, pendant lesquels on peut voir de tous côtés de nombreuses ruines de la guerre contre les Turcs. »

Larson, Guerres Turques, Londres, 1890.

Dans cette œuvre en six volumes se trouve un chapitre sur la bataille de Schomvaal. Larson dit que, au cours d'une accalmie de la bataille, « un aide lui apporta (au comte) un petit coffret laqué qui avait été pris sur le corps du célèbre écrivain et historien turc, Selim Bahadur, tombé au cours du combat. Le comte en tira un rouleau de parchemin qu'il se mit à lire, mais avant d'être allé bien loin dans sa lecture, il devint tout pâle et, sans dire un mot, replaça le parchemin dans le coffret et glissa ce dernier sous son manteau. C'est à cet instant même qu'une batterie turque dissimulée ouvrit le feu, et... les murs s'écroulèrent, ensevelissant complètement le comte. »

Par la suite, les armées du comte furent défaites par celles de Soliman et son corps ne fut jamais retrouvé. A la fin du chapitre on peu lire : « Aujourd'hui, les gens du pays montrent une énorme ruine qui tombe en poussière et sous laquelle, disent-ils, repose encore ce que les siècles ont laissé du comte Boris Vladinoff. »

Schuman, Mythes et Magie, New York, 1912.

Le livre de Schuman est rare et pour le trouver les chances du jet de Bibliothèque sont réduites de moitié. Il mentionne l'ancienne ville de Xuthlan et les pratiques mauvaises de ses résidents. Il déclare qu'il leur arriva d'enlever des jeunes femmes pour les utiliser au cours des cérémonies de leur culte maudit. Leur organisation fut détruite par une invasion de Turcs, où tous les villageois furent tués. Des habitants de Schomvaal, plus bas dans la vallée, reconstruisirent le village et le rebaptisèrent Stregoicvar.

STREGOICVAR

Stregoicvar ne figure sur aucune carte de Hongrie, mais on y peut trouver Biscke. Biscke est situé à une trentaine de kilomètres à l'Ouest de Budapest, dans la direction approximative de la forêt de Bakony. Entre Biscke et Stregoicvar, il faut 3 jours de coche.

Durant ce voyage inconfortable, le conducteur désigne une ruine moussue et explique qu'il s'agit de la tombe du comte Boris Vladinoff, tué par les Turcs voilà deux siècles. C'est tout ce qu'il sait de l'affaire. Il ne fait que véhiculer le courrier de Briscke à Stregoicvar. Il vit à Briscke, et il n'arrêtera pas son coche entre les auberges de crainte de perdre son travail pour retard. Stregoicvar s'avère être une petite ville endormie, une carte postale du XVIII[e] siècle.

L'Aubergiste

Le propriétaire de l'unique taverne est un homme bavard et il mentionnera le dernier étranger à être descendu chez lui (il y a quelques années), un Anglais. C'était Justin Geoffrey. Si les Investigateurs remarquent cette allusion à un Anglais et s'en enquièrent, l'aubergiste tâchera de rappeler ses souvenirs. Il se souvient que l'homme était jeune et que c'était un poète. Il se souvient également que l'Anglais mourut peu de temps après avoir quitté le village. « Mais c'est sûrement parce qu'il a regardé trop longtemps la Pierre. »

Si on le presse davantage de questions (et si sa mémoire est dégelée par une pièce supplémentaire), il dira ce qu'il sait. Il parlera sûrement de la curiosité débordante des habitants de la basse vallée et de l'un

d'eux en particulier : « Il s'est moqué de nos histoires sur la Pierre et il est allé la voir la nuit du solstice d'été. (Là, l'aubergiste se signe.) Quand il est revenu, il était incapable de parler intelligemment. Il n'a fait que bredouiller et gémir jusqu'au jour où il est mort. »

Si les Investigateurs réussissent un jet d'*Éloquence*,il leur racontera deux autres histoires d'horreur ainsi que quelques renseignements sur la Pierre. Désignant la Pierre sur une colline voisine, il dira : « Là, de l'autre côté de cet escarpement, se dresse le rocher maudit. Jadis des hommes essayèrent de le détruire, mais chaque homme qui y porta la masse ou le marteau connut une fin maléfique. C'est pourquoi maintenant les gens l'évitent. »

Il leur parlera ensuite de son neveu : « Quand mon neveu, Laszlo, était tout petit, il se perdit dans les bois et il dormit près de la Pierre. Depuis ce jour, quand vient la pleine lune, il est tourmenté par des rêves abominables et il se réveille la nuit inondé d'une sueur glacée. »

Il dira ensuite abruptement : « Il n'est ni agréable ni convenable de penser à de telles choses... » Et il changera de sujet.

Autres Renseignements dans le Village

Les personnages peuvent facilement apprendre que les habitants actuels n'ont aucun lien avec les premiers occupants, qui furent massacrés par les Turcs. Le villageois moyen pense que les premiers habitants étaient des sortes d'adorateurs du Diable et que, sans aucun doute, c'est tant mieux qu'ils soient morts.

Le neveu de l'aubergiste, Laszlo, reste vague au sujet de ses rêves. Bien que ses rêves soient colorés et aigus quand ils surviennent, ils ne laissent aucune impression durable à son esprit réveillé, ou du moins, aucune impression qu'il ait envie de partager avec d'autres gens.

Le seul villageois qui soit prêt à parler de la Pierre est le maître d'école, Istvan Szabo. Istvan pense qu'une assemblée de sorcières existait autrefois dans la région et qu'il est possible que les anciens villageois appartenaient à une sorte de culte de la fertilité. Il dit que le nom de la ville n'a pas toujours été Stregoicvar, mais qu'elle s'appelait originellement Xuthlan, un nom qui pourrait avoir un rapport avec la religion des villageois. Un jet de Linguistique réussi indiquera que le nom « Xuthlan » ne provient d'aucune langue historiquement parlée en Hongrie. Istvan ne croit pas que le monolithe ait été élevé par les anciens villageois, mais il pense par contre qu'il était utilisé comme centre de leurs activités.

LA PIERRE NOIRE

Un étroit sentier serpente au flanc de la colline jusqu'au sommet où se dresse la Pierre Noire. La pierre est de forme octogonale, d'environ 5 mètres de haut, et de 45 centimètres d'épaisseur. De toute évidence, elle était autrefois parfaitement polie, mais ses côtés sont maintenant éraflés comme si on avait tenté de sauvages efforts pour la faire tomber. Rien de plus n'a été fait que de faire sauter de petits éclats de pierre et de mutiler la ligne de caractères dont la spirale montait autrefois jusqu'au sommet. Un jet de Linguistique réussi permet de déterminer qu'aucun de ces caractères ne sont d'une langue communément connue. Un géologue peut dire que le monolithe est fait d'une pierre non familière mais, de toute évidence, de nature volcanique quoique excessivement dure. Un archéologue réussissant son jet de compétence de même qu'un jet de Chance, pourra trouver que les motifs gravés semblent une réminiscence de motifs similaires trouvés sur un rocher gigantesque et étrangement symétrique de Yucatan. Les motifs ne sont pas identiques, mais ils suggèrent une ressemblance. Toutefois, les motifs du rocher de Yucatan ont été décrétés comme n'étant que les gribouillis d'un Indien fatigué.

Si on va voir le monolithe la nuit, on y ressent comme une sorte d'intensité haletante. De fugitives visions sur les collines créent l'illusion que l'Investigateur est au centre d'une vaste cité avec des tours cyclopéennes se dressant tout autour. Quiconque se trouve à cet endroit la nuit doit réussir un jet de SAN ou en perdre 1 point.

Si on va voir le monolithe la nuit du solstice d'été (le 23 juin), une cérémonie fantomatique et sadique deviendra visible, s'achevant par le sacrifice d'un enfant et d'une jeune fille. L'invocation fait apparaître le spectre d'un énorme crapaud vert, perché au sommet du monolithe et dominant les suivants fantomatiques qui se pressent en contrebas. Durant toute la cérémonie, les spectateurs devront faire des jets de Santé Mentale. La cérémonie commencera à minuit. A minuit et demi, si le jet de SAN est manqué, le spectateur devra en perdre 1D3. De minuit à minuit et demi, l'assemblée fantomatique se formera et se dirigera vers le monolithe — dans un silence absolu. De minuit et demi à 1 heure commencera une danse charnelle, durant laquelle une jeune femme du culte dansera autour du monolithe sous les coups de fouet d'un shaman dépravé. Le reste de l'assemblée attache les victimes à un poteau de bois devant le monolithe. A 1 heure, un autre jet de SAN doit être réussi, faute de quoi on perd 1D6 points de Santé mentale. De 1 heure à 1 heure 30, les sacrifices finals sont préparés puis exécutés. C'est à ce moment que les victimes sont massacrées et que le dieu-crapaud apparaît. Un dernier jet de SAN doit être tenté à 1 heure 30, l'échec indiquant la perte de 1D20 points de SAN et même un jet réussi n'empêchera pas le spectateur de perdre 1D6 points de SAN.

Ce spectacle horrible n'est que la reminiscence fantomatique d'une cérémonie qui a eu lieu il y a des centaines d'années.

Photographies et dessins

Des photographies ou des dessins du monolithe peuvent aussi communiquer un sentiment d'horreur et de peur à ceux qui les regardent. Toute personne créant une telle image doit automatiquement perdre 1D6 points de SAN, pour être si étroitement entrée en contact avec ce que la pierre représente et quiconque voit les images en question doit réussir un jet de SAN ou en perdre 1 point. Une image de ce genre serait si effroyable qu'elle pourrait être utile pour amener d'autres personnes à vous aider dans l'investigation du Mythe de Cthulhu.

Si la photo ou le dessin sont faits la nuit du solstice d'été, le créateur doit perdre 1D10 points de SAN, et ceux qui verront ces images devront en perdre 1D3 à moins qu'ils ne réussissent leur jet de SAN. La cérémonie fantomatique et le dieu crapaud n'apparaîtront pas sur les photographies. Si un personnage désire faire une peinture ou un dessin du monolithe, le gardien peut déterminer sa Compétence Artistique de la façon suivante : DEX + INT + APP.

Le Comte

Boris Vladinoff est effectivement enseveli là où tout le monde le dit. Parmi ses ossements se trouve un coffret laqué. Le coffret contient un parchemin jauni écrit en turc par Selim Bahadur qui décrit ce que lui et ses soldats trouvèrent dans la vallée de Xuthlan. Une monstrueuse caverne, haut dans les collines, où les Turcs cernèrent une Chose monstrueuse et boursoufflée qu'ils massacrèrent par le feu, au moyen d'armes bénies par Mahomet lui-même, et par d'antiques incantations de sorcellerie arabe. Il mentionne que 7 des Turcs furent tués — mais

comment, Selim ne le dit pas. Lire ces notes ajoutera 4 % à la connaissance du Mythe de Cthulhu et coûtera au lecteur 1D4 points de Santé mentale. On peut découvrir un sort de magie dans ces notes. Si le lecteur peut jouer son INT × 3 ou moins sur 1D100, il pourra apprendre l'une des incantations arabes : la Poudre de Soliman. Ce sort est expliqué ci-après.

Rémunération

Pour recevoir les 500 $ promis par la maison d'édition, plus le remboursement des frais de voyage, les Investigateurs doivent présenter un rapport écrit accompagné de dessins ou de photos de la vallée de Stregoicvar. Une description et une représentation du monolithe lui-même seraient utiles pour convaincre les éditeurs que la documentation est juste et précise. Ces derniers ne croiront rien et n'auront que faire d'histoires démentes sur des dieux-crapaux ou des cérémonies païennes et des images tentant de décrire la cérémonie leur seront de peu d'utilité.

La Poudre de Soliman — Ce sort enseigne la création d'une poudre magique de couleur gris-vert capable de faire du mal aux êtres surnaturels des autres plans. Quand cette poudre est jetée sur le corps d'un être venu d'Ailleurs, cet être subit 1D20 points de dommages. Cette poudre n'agit que sur les êtres sur qui un sort d'Invocation ou d'Appel est efficace, mais elle fonctionnera aussi bien sur les déités de ce genre. Ainsi, parmi les monstres cités dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*, la poudre sera nuisible à une Maigre Bête de la Nuit, à un Byakhee, ou à Azathoth, mais sera sans effet contre Cthulhu, un Profond ou un Habitant des Sables. La fabrication de cette poudre requiert la poussière d'une momie égyptienne vieille d'au moins 2 000 ans, et chaque momie de ce genre ne peut fournir de poudre que pour 3 doses. La fabrication requiert également 1 dose de pur encens qui coûte au moins 20 $, et qui doit être mélangé à du soufre et du salpêtre (qui ne reviennent à peu près qu'à 50 cents). La poudre n'est pas efficace en elle-même, une incantation doit être dite quand elle est jetée. Cette incantation est comprise dans la description du sort et quiconque sait comment fabriquer la poudre, sait comment réciter l'incantation.

SCENARIO BONUS 2

Le Terrier

Un associé des Investigateurs a disparu. Est-il lié à une explosion inexpliquée dans une maison abandonnée ?

RENSEIGNEMENTS POUR LES JOUEURS

Les Investigateurs trouvent dans le **Globe de Boston**, fin 1921, le rapport sur une forte explosion survenue dans la banlieue de Westwood, une petite communauté au Sud-Ouest de Boston. les rapports initiaux situent le bruit à la propriété Boucher, une propriété abandonnée depuis longtemps. Une édition ultérieure rétracte cette spéculation. Deux jours plus tard, un autre article, en page neuf, déclare que Jerry Maklin, expert en démolition et ami des Investigateurs, est porté absent depuis trois jours. Il n'avait dit à personne où il allait, ni à ses amis, ni à sa famille. La police a été avisée et espère résoudre l'affaire rapidement et sans incident.

RENSEIGNEMENTS POUR LE GARDIEN

La propriété Boucher est infestée des descendants dégénérés de la famille Boucher. Les membres de cette famille se reproduisaient entre eux depuis longtemps déjà avant d'immigrer au Nouveau Monde en 1712, et la perpétuation de cette pratique, jointe à leur abominable adoration d'Y'Golonac, les a conduits à une existence méprisable.

Jerry Maklin fut embauché par Jason Porter pour démolir la maison ainsi qu'une grande construction de jardin. Il fit sauter la construction extérieure, puis il décida de raser la maison en plaçant une grosse charge d'explosifs dans la cave. Dans la cave, il vit un tunnel (qui menait au terrier), mais il l'ignora et se mit au travail. Par ailleurs, il était payé particulièrement pour ne rien inspecter, et cette condition avait été rendue très claire. Effrayés par la première explosion et inquiétés par les nouveaux préparatifs de Jerry, les Boucher d'en dessous la maison l'attaquèrent. Son corps gît dans la cave, à côté de quatre charges de dynamite de six bâtons chacune.

En plus des Boucher vivant sous la maison, il y a un autre et bien plus dangereux habitant. Il s'agit de Philip Boucher, le seul Boucher actuel qui soit d'apparence humaine. Il a été possédé par Y'Golonac 22 ans auparavant et semble avoir à peine vieilli depuis. Il est affligé de folie des grandeurs et croit qu'un jour il sortira de la maison à la tête d'une véritable armée des siens et qu'il rassemblera autour de lui tous ceux qui désirent libérer les Grands Anciens. En dépit de tels désirs, il sait à un certain degré qu'il est mauvais et il lui arrive parfois d'agir d'une manière presque rationnelle et sympathique. C'est sous ce jour que les personnages le découvriront à leur arrivée.

LES INDICES

Ces indices sont destinés à aider les Investigateurs à dévoiler une partie du mystère avant qu'ils ne se rendent effectivement à la maison. Pour utiliser ces indices, faites simplement préciser aux personnages où ils vont enquêter aujourd'hui. Ils ne peuvent enquêter qu'en un maximum de trois endroits par jour. Quand ils arrivent sur les lieux, jouez la situation, en prenant le rôle des différentes personnes de la source possible de renseignements. La recherche des indices peut être l'une des parties les plus divertissantes du jeu !

A un certain point au cours du jeu, les personnages doivent réussir les jets de dés spécifiés pour chaque indice pour obtenir les renseignements appropriés. Le succès indique que les joueurs ont pu entrer dans le bâtiment, qu'ils ont trouvé le livre nécessaire, ou autre chose. L'échec indique que les joueurs n'ont pas réussi.

Pour trouver une chose, les Investigateurs doivent naturellement être en train de rechercher ce genre de choses : quelqu'un recherchant des livres d'occultisme ne tombera pas sur une liste nécrologique. Ils doivent également mener leurs recherches dans le bon ordre et le Gardien devra s'efforcer de les garder sur la bonne voie pendant au moins une partie de leur enquête à travers la liste des indices.

LISTE DES INDICES

1) ***A la maison de Jerry Maklin***, les personnages essuieront une rebuffade. Les membres de la famille qui garde la maison disent que la police s'occupe de tout. Aucun jet de dés ne fera répondre à aucune question, ni ne permettra d'entrer dans la maison. En fait, aucun jet de dés n'est nécessaire ici.

2) ***Au bureau de Jerry Maklin***, les Investigateurs trouveront des papiers, dans son coffre déverrouillé, indiquant qu'il était embauché par un certain Jason Porter pour démolir la maison Boucher. Dans la marge de l'un des papiers est griffonné au crayon : « ASAP » et « NQA ». Dans le coffre, il y a également une liasse de 650 $ en billets neufs, ce qui correspond au montant de la rémunération pour la démolition de la maison Boucher noté dans les papiers.

Le jet de dés à faire ici varie suivant que les Investigateurs visitent le bureau de nuit ou de jour. Durant la journée, ils doivent chacun réussir un jet de Chance, faute duquel ils seront abordés par un garde, et auquel cas, seul un jet réussi de Baratin les sauvera d'un après-midi au commissariat local. De nuit, les Investigateurs doivent chacun réussir un jet de Discrétion, ou ils auront encore droit à la prison si le gardien de nuit les entend. La porte du bureau a une FOR de 12 et il n'y a pas de système d'alarme. Elle peut être forcée facilement. De plus amples recherches ne révéleront rien d'autre que les renseignements contenus dans le coffre fort.

3) ***Aux Archives Municipales***, les personnages trouveront beaucoup de choses. L'une d'elles est que le titre de propriété de la maison Boucher est détenu par un certain Jason Porter. Les Investigateurs peuvent également découvrir qu'il n'y a qu'un seul enregistrement de naissance pour la famille Boucher depuis qu'ils se sont installés à Westwood en 1712. Cet enregistrement unique eut lieu il y a 22 ans quand Priscilla Boucher donna naissance à Jason Philus Boucher, le 15 décembre 1899. Il y a également l'acte de décès de Priscilla, trois jours après la naissance de Jason. La cause de la mort est citée comme suite à de graves lacérations par morsures de chien.

4) ***Aux bureaux du Globe de Boston***, les personnages peuvent découvrir un article intitulé : « Une Bête à Boston ». Il rapporte l'histoire de deux ivrognes qui prétendent avoir vu un monstre dans le voisinage de l'Hôpital Memorial de Boston. Le monstre est décrit comme une grande créature vaguement humaine. Il dévalait d'une rue transversale et a heurté l'un des deux poivrots, lequel a dit qu'il était comme une tomate complètement pourrie et qu'il sentait comme s'il était mort depuis une semaine. Naturellement, la conclusion de l'article tourne les deux hommes en dérision, mais tout personnage réussissant un jet de Mythe de Cthulhu peut estimer qu'il pourrait bien s'agir d'une goule. L'article a été publié le 25 décembre 1899 et la goule est supposée avoir été vue le 18 décembre : le jour même de la mort de Priscilla Boucher. Il faut réussir un jet de Bibliothèque pour découvrir cet article.

5) ***Les Investigateurs originaires de la région*** peuvent se souvenir d'avoir lu des articles sur la disparition de plusieurs enfants dans la région de Westwood au cours des dernières années. Ces enfants ne furent jamais retrouvés, et les enquêtes sont toujours ouvertes. Tout Investigateur approprié doit réussir un jet d'Idée pour se souvenir de ceci.

6) ***A l'Hôpital Memorial de Boston***, les Investigateurs découvriront qu'il ne reste plus personne des gens qui y travaillaient lors de la mort de Priscilla. Toutefois, une infirmière de chaque service connaîtra l'histoire et pourra dire aux Investigateurs que le bébé était bien portant et qu'il fut placé en adoption. L'infirmière en chef peut fournir aux joueurs l'adresse de l'infimière de Priscilla : Susan Newman. Il faut réussir un jet de Baratin pour entrer dans l'hôpital et parler à l'infirmière. Il est nécessaire de réussir un jet d'Éloquence pour obtenir l'adresse de Susan Newman.

7) ***Au domicile de l'infirmière***, les Investigateurs recontreront Susan Newman, une femme d'un certain âge qui leur offrira du thé et des biscuits. Interrogée à ce sujet, elle dira qu'elle se souvient très bien de la mort de Priscilla. Elle était à l'autre bout du couloir quand elle a entendu le bébé se mettre à pleurer. Elle commençait à courir quand Priscilla a hurlé. Elle a ouvert la porte et vu une ombre de l'autre côté de la fenêtre. Priscilla était morte. Elle pense que le bébé fut adopté par l'entremise de l'Agence d'Adoption Martin. Elle se souvient de Priscilla comme d'une jeune femme plutôt répulsive encore qu'étrangement naïve. Un jet d'Éloquence est nécessaire pour que Susan parle librement.

8) ***A l'Agence d'Adoption Martin***, les Investigateurs découvriront que toutes les archives sont confidentielles mais qu'en payant une petite somme à un employé (20 $), ils pourront les compulser pendant une heure. Ils y trouveront que Jason Boucher fut adopté par Bob et Wilma Porter. Est notée une adresse à Providence. Un jet de Discussion ou de Crédit est nécessaire pour convaincre l'employé d'accepter le pot-de-vin et il faut réussir un jet de Bibliothèque pour trouver l'information.

9) ***A Providence***, les Investigateurs apprendront que Bob mourut de l'épidémie d'influenza en 1919 et que Wilma est morte il y a six mois d'un accident de voiture. Leur fils a déménagé pour Boston. Ces renseignements ne demandent aucun jet de dés : le voisin des Porter est très bavard.

10) ***A la Bibliothèque***, ils trouveront mention de la mort de Jason Porter dans la rubrique nécrologique du *Globe* paru trois jours plus tôt. La cause de la mort n'est pas citée, de même qu'aucune date n'est donnée pour l'enterrement. Il faut réussir un jet de Bibliothèque pour trouver cette coupure.

11) ***Aux Archives Municipales***, on peut trouver l'acte de décès de Jason Porter. La cause de la mort est notée : crise cardiaque. Ce papier est un faux. Il faut un jet de Droit pour avoir accès aux archives, puis un jet de Bibliothèque pour découvrir cet acte, et enfin un jet de Connaissance pour se rendre compte qu'il s'agit d'un faux.

12) Si les joueurs réalisent que ***Jason Porter est toujours vivant***, ils peuvent vouloir l'interroger. Un examen des annuaires de Boston ne révélera aucun Jason Porter, mais un Jeff Porter est noté au Nord de Boston. A la visite des Investigateurs, il aura un comportement d'une extrême nervosité. Un jet de psychologie révélera que sa nervosité provient d'autre chose que de la visite des Investigateurs. Si ceux-ci se

conduisent correctement, il admettra rapidement être en effet Jason Porter et il leur racontera son histoire.

Après la mort de sa mère, Jason fut contacté par un cabinet d'avoués de Boston. Ils lui révélèrent la vérité sur son histoire, qui était sa véritable mère et ce qui lui arriva. (Les joueurs devraient déjà le savoir de par leurs précédentes enquêtes.) Il fut alors informé qu'il était le seul héritier de la fortune des Boucher, presque 50 000 $ en or, plus la propriété familiale. Il se rendit à la propriété et vit que la maison était inhabitable. Aussi décida-t-il de la faire démolir et de faire construire autre chose à la place. Si les Investigateurs lui demandent s'il a découvert là-bas quelque chose d'inhabituel, ou s'ils lui demandent pourquoi il se cache, il les priera de s'en aller et il ne dira plus rien.

LA PROPRIÉTÉ BOUCHER

Tout le jardin est en friche depuis des années. Un mur de pierre de 2,50 m entoure le terrain. Il est impossible de voir à plus de 3 ou 4 mètres à travers la broussaille épaisse. Les arbres sont couverts de lierre et de plantes grimpantes. Ils sont pleins de gazouillis et de bourdonnements. Si un Investigateur réussit un jet de Zoologie, il ne pourra identifier à quelle espèce appartient l'oiseau ou l'animal qui fait ce bruit, mais il saura que quelque chose n'est pas normal.

1) *La Grille.* Les restes d'une vieille grille de fer, ayant souffert des éléments, pendent accrochés au mur de pierre.

2) *Un Trou.* Bien dissimulé dans la végétation se trouve un trou de un mètre de diamètre, menant au terrier en dessous. Une puanteur affreuse s'en échappe : un mélange de pourriture de tombe et de soufre. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de le découvrir, ou bien un jet de Chance divisé par 2 permet de tomber dessus par hasard. Dans tous les cas, il faut que le personnage soit effectivement en train de chercher dans les broussailles. Si un jet d'Écouter est réussi, le personnage notera que les gazouillis dans le feuillage deviennent plus forts aux alentours du trou.

3) *Le Cimetière.* Il y a 18 pierres tombales dans ce petit cimetière, portant des inscriptions telles que « Arlene Boucher, Mère ». Il n'y a ni phrases ni symboles religieux, chrétiens ou autres, sur aucune de ces tombes. Les pierres sont envahies de végétation et nombre d'entre elles se sont écroulées. Si les tombes sont ouvertes, il sera visible que les cercueils ont été forcés et qu'ils ne contiennent aucun corps. Le sol est meuble, comme si on y avait creusé récemment.

4) *Le Mausolée.* C'est une construction imposante. Il est fait de marbre, sculpté de guirlandes de feuillage et y sont gravés les noms de nombreux, très nombreux Boucher. Si un jet de Trouver Objet Caché est réussi, on peut remarquer d'autres détails de la sculpture : des petits visages très laids pointant entre les feuilles de pierre. Deux portes de bronze verts-de-grisées donnent accès à l'intérieur, plein de toiles d'araignées, et où règne une fétide odeur de renfermé. Au centre, se trouve une unique urne de bronze sur une dalle de pierre : la dernière demeure de jason Boucher qui mourut en 1734. Les murs sont pourvus de niches pour des douzaines d'autres urnes et portent, gravés, les noms des personnes inhumées. Dans l'un de ces compartiments, il y a un trou qui mène au terrier en dessous. Une puanteur fétide s'en échappe.

La Maison

Au bout de l'allée de gravier se dresse la maison. C'est une grande bâtisse sans étage. Le temps et les conditions climatiques ont fait virer au grisâtre le blanc dont elle était peinte. Le toit est percé d'un grand trou. Certaines parties du trou sont carbonisées, tandis que certaines pièces, à l'intérieur, ne semblent avoir été exposées que récemment. Les fenêtres condamnées par des planches clouées regardent les personnages comme si la maison était une bête vorace. Derrière, un bâtiment indépendant a apparemment été rasé par une explosion.

Au cours des années, la maison s'est agrandie à mesure qu'on y rajoutait des pièces, mais seulement sur un niveau, comme si quelque loi inconnue avait décrété qu'un rez-de-chaussée et rien qu'un rez-de-chaussée était désirable. Le toit comporte de nombreux pignons bas, mais qui correspondent intérieurement à la forme des chambres : il n'y a ni grenier ni faux-grenier. L'aspect extérieur a été rendu homogène en 1895.

1) *La Véranda.* C'est une grande véranda de bois sur le devant de la maison, avec une balançoire et trois fauteuils à bascule. Tous ces objets tombent en morceaux.

2) *L'Entrée et le Parloir.* C'est une grande pièce avec trois sofas et quelques tables. Sur la table centrale repose une grande bible, mais si on l'examine, on voit que toutes les pages en sont blanches.

3) *Le Bureau.* La porte est verrouillée et a une FOR de 12 pour résister au forçage. (Un seul personnage à la fois peut tenter de l'enfoncer.) A l'intérieur, se trouvent un bureau, une chaise et une bibliothèque. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de déceler le compartiment secret du bureau. Il s'y trouve une feuille de parchemin : une page des terribles *Révélation de Glaaki*. La lecture de cette page fera gagner 2 % de connaissance du Mythe de Cthulhu et perdre 1 point de Santé Mentale. De toute évidence, cette page provient d'une ancienne transcription, manuscrite, des *Révélations* : la plupart des versions modernes de cet horrible livre sont passablement édulcorées. On peut y lire :

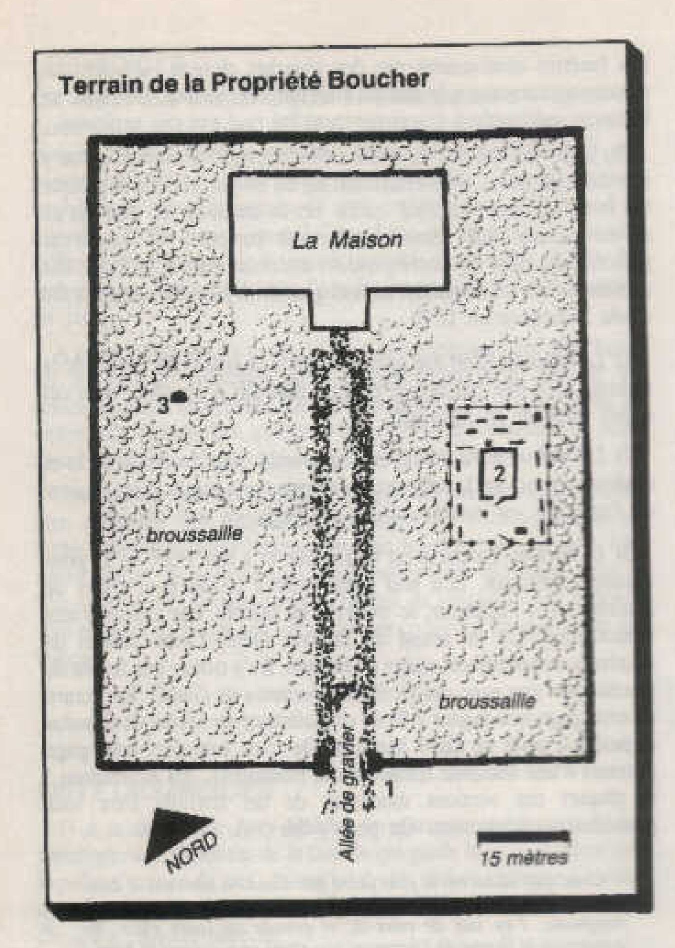
« Ceux quy addorent le plus sacré des dieux on souvens le droy de transsander leur simple forme humène, et de devennir ses mygnons. J'ay vus de ceux-là, et grende est leure gloir. Ils prainnent la forme de l'homme, pourtans ce n'est pas la forme de l'homme. Leure forsçe est plus que cel d'un simple humin, de mèmme que leure rapiditée. Ils vive souvens dans des grotes et des cavairnes sous la tère, où seul Y'GOLONAC et ceut quy le conèssent peuve les trouvé. »

4) *La Bibliothèque.* Cette pièce est garnie de rayonnages de livres et d'une table avec quatre chaises en son centre. Sur l'un des rayons, on trouve un récit de voyage de Boston à New York, dans lequel le capitaine déclare avoir vu des sirènes au large d'Innsmouth.

5) *La Salle à Manger.* Au centre de cette pièce se trouve une très longue table. Il y a également une huche vide contre le mur Nord. Dans le coin Nord-Est, cachées sous des débris et enveloppées dans un morceau de tissu brun et sale, se trouvent six cuillères d'argent, valant chacune 2 $. Il faut un jet de Trouver Objet Caché pour repérer le morceau de tissu.

6) *La Cuisine.* Il y a peu de choses ici. Tous les aliments qui ne sont pas en boîte ont l'air d'avoir été visités par les rats. Si un jet de Trouver Objet Caché est réussi, on peut trouver un petit crâne, comme celui d'un singe ou d'un enfant mal-formé. Un jet de Zoologie permet d'assurer qu'il s'agit d'un crâne humain, mais très mal-formé, d'une personne jeune ou naine. Dans la poussière des marches, des empreintes de bottes cloutées descendent l'escalier.

7) *Réserve.* C'était autrefois un garde-manger. Il y a beaucoup de verre brisé sur le sol. Si on fouille parmi les tessons, il faut réussir un jet de DEX × 2 ou moins sur 1D100, faute de quoi on se blesse pour 1D3 points de dommages. Il faut également un jet de Chance, et s'il échoue, les mains sont blessées de telle manière que l'utilisation des armes à feu est impossible tant que les blessures ne seront pas guéries. Pendant la fouille (avec la possibilité de se taillader les mains), si un jet de Trouver Objet Caché est réussi, on peut découvrir un petit crâne, semblable à celui de la cuisine (N° 6).



conserver le jeu en tant que curiosité, s'ils désirent le prendre, soit le vendre jusqu'à 350 $. Le travail en est assez bon.

11) ***Cabinet de Toilette.*** Même pièce qu'en N° 9, sauf qu'en plus se trouve ici une baignoire. La baignoire est entourée d'un rideau, et ce rideau est fermé.

12) ***Réserve.*** Parmi les ordures et les vieux meubles entassés ici, se trouve une petite boîte avec une étiquette en français : *pour l'air : deux heures*. Elle contient 5 pilules. Ces pilules immunisent des effets du gaz dans les salles 6 et 7 du terrier pendant 2 heures. L'effet d'immunité commence environ un quart d'heure après la prise de la pilule. On peut trouver cette boîte en fouillant la pièce et en réussissant un jet de Trouver Objet Caché.

13) ***Chambre à coucher.*** Destinée à l'usage des invités, cette chambre ne contient rien de suspect. Une fouille complète avec un jet de Trouver Objet Caché réussi fera découvrir un autre crâne, comme ceux des pièces 6 et 7.

14) ***Chambre à coucher.*** Même chose que chambre N° 13.

15) ***Chambre à coucher.*** Il est très difficile d'entrer dans cette chambre. Si les personnages insistent, il leur faudra une demi-heure pour y avoir accès, la porte étant bloquée par des gravats de l'intérieur. Dans cette chambre, il y a encore plus de gravats et trois autres crânes mystérieux.

16) ***Chambre à coucher.*** Il faut presque une heure pour se frayer un chemin dans cette chambre à cause des gravats qui en bloquent la porte. A l'intérieur, un squelette se tient assis sur une chaise derrière un bureau. Cette infortunée personne semble avoir été piégée lorsque le toit s'est effondré. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de remarquer que le squelette n'est pas habillé et qu'il n'a pas d'orteils. La fenêtre est clouée et les planches et les clous ont l'air plutôt vieux, plus vieux encore que dans les autres parties de la maison. Sur le bureau, il y a une feuille de papier :

> 21 décembre 1899
>
> Aujourd'hui, j'ai entendu un étrange bruit de chant monter de l'autre côté de la maison. Je n'ai pas pu comprendre un seul mot de la langue utilisée, mais elle contenait bien trop de consonnes pour mon goût. Plus le son montait, et plus, dehors, s'enflait l'orage. Quand, à la fin, le chant a atteint sa conclusion frénétique, un éclair a frappé la maison. Je me suis précipité à la porte et je l'ai trouvée bloquée. Je suis maintenant assis en attendant du secours. Voilà déjà huit heures.
>
> Philius A. Eckard *[68-B]*

8) ***Salle de Bains.*** On y trouve deux grands baquets, un sac de lessive et trois boîtes de pinces à linge.

9) ***Les Toilettes.*** Ne contient que des toilettes hors d'usage.

10) ***La Salle de Jeux.*** Une table de billard domine la pièce. Dans l'angle Sud-Est, se trouve un jeu d'échecs inhabituel. Toutes les pièces représentant d'étranges et bizarres créatures. Tout personnage possédant 10 % ou plus de connaissance du Mythe de Cthulhu, reconnaîtra le roi comme étant Cthulhu lui-même. Si on possède 15 % ou plus de Mythe de Cthulhu, on est également capable d'identifier les autres pièces. La dame est un sphinx sans visage : une ancienne forme de Nyarlathotep. Les fous sont des Fungi de Yuggoth, les cavaliers sont des Profonds et les tours sont d'étranges bâtiments pointus (R'lyeh ? Carcosa ?). Tous les pions sont humains et sont tous différents. Un jet d'Histoire réussi permet d'en identifier quelques-uns. L'un d'eux est un ministre anglais, un autre est un chancelier allemand, un général américain, et ainsi de suite. Tous sont des grands dirigeants des années 1850. D'un côté les pièces sont d'un rose brillant, de l'autre elles sont d'un vert bilieux. Un examen attentif de l'échiquier révélera de vagues contours de planètes, d'étoiles de de galaxies. Regarder ce jeu d'échecs pour la première fois demande de réussir un jet de Santé Mentale. Si ce jet échoue, il faut perdre 1D6 points de SAN. Les personnages peuvent soit

17, 18, 19, 20, 21) ***Chambres détruites.*** Toutes ces chambres sont complètement en ruine. Il faut une heure pour fouiller chacune d'elles. Un jet réussi de Trouver Objet Caché dans la chambre N° 18 permet de trouver un squelette nain, terminé par l'un des mystérieux crânes mal-formés comme ceux trouvés dans les chambres N° 6, 7 et 13. Un jet réussi de Zoologie permet d'affirmer qu'il s'agit d'un squelette humain, quoique monstrueusement dégénéré. Qui plus est, il s'agit d'un adulte en dépit de sa taille naine. Devant cette conclusion, il faut réussir un jet de Santé Mentale ou en perdre 1D4. Le squelette pourrait être d'une certaine valeur pour un musée d'anatomie comparée.

22) ***Chambre à coucher.*** C'était, en 1899, la chambre de Priscilla Boucher, fille de Charles Boucher. Tout ce qu'il en reste est un lit croûlant contenant un nid de rats. Si le lit est dérangé, les rats en surgiront, tâchant de fuir par la porte. Ils sont craintifs, car les Boucher aiment les attraper pour les manger. Tenter de tuer les rats est inutile autant qu'impossible. Sous le lit, se trouve le portrait d'un jeune homme. Au dos du portrait est écrit : « Pour Priscilla, avec amour, Philius. »

23) ***Chambre à coucher.*** C'était autrefois la chambre de Charles et de Martha Boucher. Il n'y reste plus aujourd'hui qu'un lit croûlant et un bureau vermoulu. Dans les restes du bureau, on peut trouver une

série de notes décrivant la façon de conduire un service au culte d'Y'Golonac. Cette lecture coûtera 1D3 points de SAN et ajoutera 3 % à la connaissance du Mythe de Cthulhu, de même que des notions sur la façon dont Y'Golonac doit être adoré.

24) ***Réserve.*** Cette étroite et minuscule pièce contient beaucoup de bric-à-brac. Parmi ce fouillis, un personnage réussissant un jet de Trouver Objet Caché pourra trouver une boîte. Dans la boîte, se trouvent un ensemble de robes noires et un couteau doré. Ces objets sont utilisés dans la cérémonie d'adoration d'Y'Golonac telle qu'elle est décrite dans la chambre 23. Les robes sont autrement sans valeur, mais le couteau peut valoir près de 100 $ à cause de l'or et du travail d'orfèvrerie.

25) ***La Nurserie.*** Là, parmi les jouets en peluche et les albums de contes de fée, les Investigateurs découvriront le spectacle horrible d'un éparpillement de frêles ossements dans le berceau. Ce sont les os d'un petit enfant, appartenant autrefois à Philip Boucher. Certains des os ont été rongés. Si on les bouscule, ils tomberont en poussière. Un jet de Connaissance réussi fera savoir que les os datent d'une vingtaine d'années.

26) ***La Chambre de Howard Boucher.*** Sur le bureau, dans cette chambre, se trouve un journal intime ne traitant uniquement que de choses courantes.

27) ***Cabinet de toilette.*** Quand les Investigateurs s'approcheront de cette pièce, ils entendront un bruit d'eau courante. Toutefois, s'ils ouvrent la porte, ils trouveront la baignoire sèche et pleine de poussière.

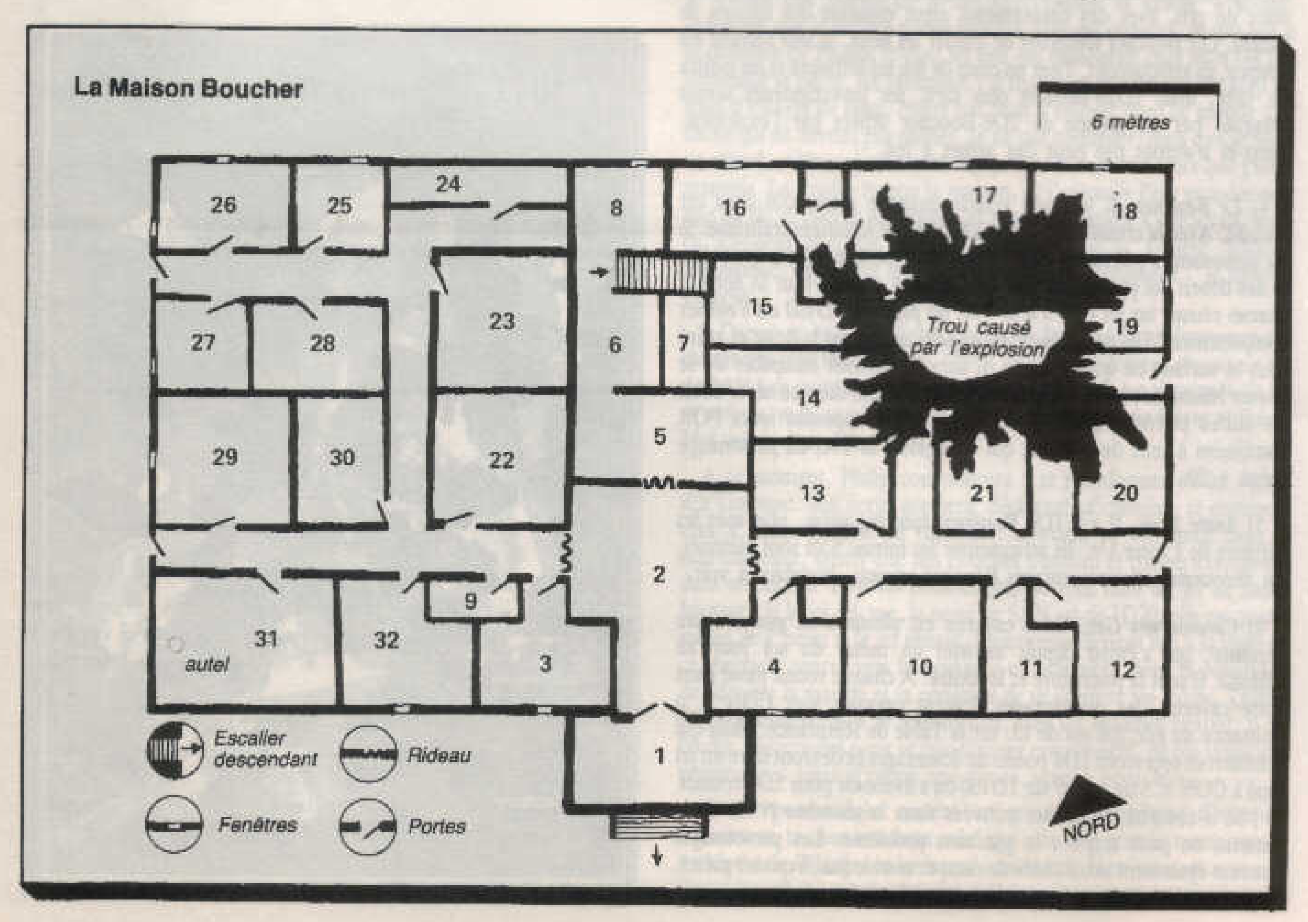
28) ***Chambre à coucher.*** Cette chambre appartient à Philip, l'aîné des frères Boucher. Le livre ***Révélations de Glaaki*** gît ouvert sur le lit. Les premiers sorts que l'on puisse apprendre en lisant ce livre sont : Contacter Y'Golonac, Contacter une Goule, et Flétrissement.

29) ***Chambre à coucher.*** Cette pièce était utilisée par des cousins des Boucher. Elle contient trois lits, un coffre à tiroirs et une armoire. Le coffre contient de vieux vêtements et un miroir à main (dans le tiroir du dessus). Si les joueurs veulent dérober le miroir, qui est incrusté d'or, ils peuvent le revendre jusqu'à 80 $ à un antiquaire.

30) ***Prison.*** C'est là qu'étaient enfermés ceux qui allaient être sacrifiés au temple. Ces victimes provenaient de toutes les classes de la société, mais aucune piste n'est jamais remontée jusqu'aux Boucher. Cette pièce contient deux paires de menottes.

31) ***Le Temple.*** Un petit autel et des fresques bizarres ornent cette pièce. Si l'on regarde les murs, il faut réussir un jet de Santé Mentale ou en perdre 1D4 points. Un jet de Mythe de Cthulhu fera comprendre que les fresques représentent le Grand Ancien Y'Golonac et ses mignons. Le mur Ouest montre un tryptique particulièrement intéressant. La première section montre un prêtre penché sur un autel sur lequel se trouve la victime humaine d'un sacrifice. La seconde section représente le même autel, mais la tête du prêtre a rapetissé cependant que son corps a grossi. Ses mains sont tendues et les paumes en sont sillonnées de lignes rouges. Des rayons jaunes sont peints comme émanant de lui. Dans la troisième scène, le prêtre a été remplacé par un corps brillant, sans tête, nu et boursouflé. Aux mains de la chose, au creux de ses paumes ouvertes, palpitent des bouches rouges et béantes.

L'autel de cette pièce servant de temple est taché de sang. Le dessus est amovible. Si on tente de le déplacer, on pourra le faire



glisser. Sous l'autel, des marches descendent, menant à de profondes ténèbres.

32) ***Chambre à coucher.*** C'était la chambre d'un autre Boucher. Le lit et le coffre à tiroirs tombent complètement en ruines, infestés par la vermine. Il n'y a rien d'intéressant ni de valeur.

Le Terrier

Ce niveau sent le soufre, la fumée et la pourriture.

1) ***La Cave.*** Il y fait complètement noir et l'air est confiné. Il y a un fourneau froid et un bac à charbon dans l'angle Nord-Ouest. A peu près au milieu du mur Sud se trouvent quatre charges de dynamite, de six bâtons chacune, avec, à côté, des capsules de détonateurs légèrement corrodées. Dans la maçonnerie du mur près de la dynamite, se trouve aménagée une porte secrète. Il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché pour la déceler.

2) ***Antre Un.*** Il y a 20 % de chances qu'il s'y trouve 1D4 Boucher. Dans ce lieu, on enfonce jusqu'à la cheville dans une pourriture poisseuse, un mélange de chair affreusement pourrie et d'os brisés. On peut examiner ces os. Dans ce cas, un jet réussi de Zoologie révélera qu'ils sont similaires à ceux trouvés en haut, mais beaucoup plus frais. Si aucun ossement n'a été trouvé au rez-de-chaussée de la maison, tout ce qu'on pourra en conclure, c'est qu'ils appartiennent à un petit animal — sans doute de la taille d'une chèvre ou d'un chien.

3) ***Antre Deux.*** Dans cet antre se trouvent toujours 1D6 Boucher. Si les Investigateurs portent des lumières vives, les créatures courront à l'abri de coins obscurs et les Investigateurs ne verront rien qu'une nuée de gris, avec des couinements aigus montant des recoins de l'antre. Les Boucher tenteront de quitter les lieux. Si leur retraite est coupée, ils attaqueront. Tirer un coup de feu les effraiera et les mettra en fuite, mais 1D20 minutes plus tard, les Investigateurs seront attaqués par un groupe de 2D6 Boucher attirés par l'explosion. Ceux-là n'auront pas peur des armes à feu.

4) ***Le Bourbier.*** Il y a une grande quantité d'eau sale dans cet endroit. Avec la crasse du sol, cela a formé une fondrière traîtresse. Si les personnages pénètrent dans ce lieu et le fouillent (il y a des bulles et des débris qui peuvent attirer leur intérêt), chaque tour ils doivent chacun réussir un jet égal à leur TAI *ou plus* sur 1D100 ou s'enliser complètement. Un personnage enlisé sera aspiré par la boue et attiré sous la surface en quatre tours. Il sera totalement incapable de se sauver lui-même, ni de faire aucun effort valable dans ce sens. Seuls les autres peuvent tenter de le secourir, en opposant leurs FOR combinées à celle de la boue, qui est égale à la TAI du personnage piégé + 20.

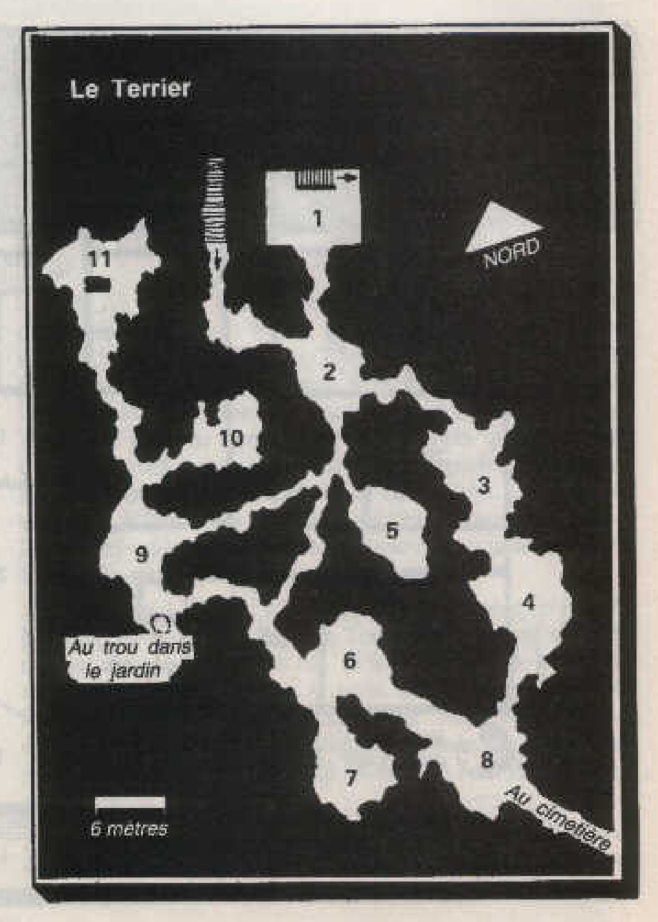
5) ***Antre Trois.*** Il y a 1D6 Boucher dans cet antre, plus tous les réfugiés de l'antre Un. Ils attaqueront les intrus. S'ils sont éliminés, on découvrira ici trois enfants Boucher vivants, horribles à voir.

6) ***Caverne des Gaz.*** Cette caverne est pleine d'un gaz délétère verdâtre, qui s'étend depuis environ un mètre du sol jusqu'au plafond. Il sent la pourriture et le soufre. A chaque round passé dans cette caverne, les personnages doivent opposer leur CON à la puissance du gaz, qui est de 13, sur la Table de Résistance. Ceux qui échoueront recevront 1D6 points de dommages et devront faire un jet égal à CON × 5 ou moins sur 1D100 ou s'évanouir pour 1D6 rounds. Si l'on a absorbé les pilules trouvées dans la chambre N° 12 de la maison, on peut respirer le gaz sans problème. Les personnages peuvent également avoir l'idée de ramper sous le gaz, à quatre pattes, auquel cas ils ne risqueront rien du gaz. Toutefois, les personnages rampant seraient en nette position de désavantage si les Boucher devaient attaquer !

7) ***La Source du Gaz.*** Au centre de cette caverne se trouve un grand puits d'où s'échappent des bouffées de fumée verdâtre : le gaz qui remplit cette caverne et la suivante (N° 6). Quiconque entre dans cet endroit doit opposer sa CON à la puissance du gaz, qui est de 13, sur la Table de Résistance, chaque round, à moins d'avoir avalé une des pilules de la chambre N° 12 de la maison. Faute de résister à la puissance du gaz, le personnage en question doit subir 1D6 + 3 points de dommages et s'évanouir pendant 2D6 minutes. Un jet réussi de Premiers Soins pourra le réveiller au bout de la moitié de ce temps.

Si les personnages veulent explorer le trou, autorisez-les à faire descendre l'un d'eux au bout d'une corde. Il pénétrera dans le brouillard et sera bientôt hors de vue. Après être descendu d'une bonne vingtaine de mètres, il hurlera quelque chose à propos de serpents et la corde deviendra lâche. On pourra la remonter, mais il n'y aura plus rien au bout. Si le personnage descendu possédait un couteau, il l'aura coupée ; autrement, il l'aura dénouée. Ce gaz a un insidieux pouvoir hallucinogène, qui est suffisamment fort pour affecter même ceux qui ont pris les pilules de la chambre N° 12. L'infortuné explorateur au bout de la corde a été vaincu par le gaz, et soudain, il a vu la corde entre ses mains devenir un serpent monstrueux. Naturellement, il s'en est débarrassé — et a trouvé la mort au bout de sa chute. Il n'y a aucun bon moyen d'explorer ce goufre sans un équipement complexe, tel qu'un équipement de plongée sous-marine.

Chaque personnage entré dans ce lieu et ayant respiré le gaz doit réussir un jet sous sa CON × 3 ou moins sur 1D100, faute de quoi il



succombera aux effets hallucinogènes du gaz. Chaque fois qu'un personnage affecté entre dans une nouvelle partie du terrier, il y a 25 % de chances qu'il ait une hallucination. Pour certains endroits, les hallucinations appropriées seront suggérées, pour les autres le Gardien devra faire preuve d'imagination pour harrasser et effrayer les personnages concernés. Il ne faudra pas dire à ces personnages ce qui leur arrive. L'effet hallucinatoire dure 3 heures.

8) ***La Chambre des Goules.*** Dans cet endroit, il y a une épaisseur d'une trentaine de centimètres de vase, d'ossements et d'autres choses inidentifiables et répugnantes. Certains des os proviennent clairement de bétail, tandis que d'autres sont épouvantablement humains.

Il y a 10 Boucher dans cette caverne. Ils se sont nourris de tout ce qu'on peut imaginer (des momies de la crypte, des squelettes du cimetière, du bétail, de malheureux enfants, d'animaux familiers, de rats) et se sont même entre-dévorés. Ils n'auront qu'un désir : goûter aux Investigateurs et ils attaqueront immédiatement. Si plus de 5 d'entre eux sont tués, ils fuiront à l'extérieur ou dans les parties les plus profondes du terrier.

9) ***La Salle aux Racines.*** Cette salle contient 5 Boucher cachés parmi les épaisses racines tordues qui descendent jusque dans cet endroit. Quiconque est sujet aux hallucinations (ou est temporairement fou) pourrait bien s'imaginer que les racines sont des tentacules ou des serpents et commencer à les attaquer. Il peut soit décider de faire feu sur elles, soit s'enfuir paniqué. Les Boucher cachés dans les racines n'attaqueront pas à moins qu'ils ne soient dérangés ou qu'un des personnages ne saigne. Si on attaque les racines, cela excitera certainement les Boucher. Ceux parmi les personnages qui pensent que les racines sont des tentacules ou des serpents ne se préoccuperont pas de combattre aucun Boucher tant qu'ils ne seront pas certains que la chose aux tentacules ou les serpents sont morts.

10) ***Antre Quatre.*** Cette salle contient 8 Boucher qui attaqueront sans hésiter. Après deux rounds de combat, ils cesseront brusquement et s'enfuiront. Au même moment, les Investigateurs entendront le *clic* ! caractéristique d'un chien de fusil qu'on arme. Derrière eux, une voix dira : « Laissez tomber vos armes, je ne vous ferai aucun mal tant que vous coopérerez. Voilà, maintenant. Suivez-moi ! Vous ne pouvez pas avoir idée depuis combien de temps j'attends pour me montrer à quelqu'un qui puisse me comprendre... Il y a si longtemps que j'attends... »

Il s'agit, bien entendu, de Philip Boucher. Il semble avoir dans les 30 ans et il est plutôt beau. Le Gardien doit encourager les personnages à faire comme il demande. Si un personnage au caractère emporté tente de l'attaquer, Philip le descendra (il touche toujours) puis il pointera rapidement son fusil sur le reste des autres, disant : « Je ne désirais pas réellement cela. J'espère qu'il n'est pas mort. S'il vous plaît, n'essayez plus de me nuire. Comprenez que je ne vous veux aucun mal... » Philip porte également un revolver .45 chargé sur la hanche. Si les personnages persistent à se conduire agressivement, il lancera un coup de sifflet perçant, et tous les Boucher restant dans le terrier viendront s'agglutiner à l'entrée de cet endroit, menaçants. Au total, il y a 51 Boucher dans ce terrier. Par un appat, par ruse ou par force, Philip obligera les personnages à le précéder jusqu'à la salle N° 11 du terrier, la salle de l'autel.

11) ***Salle de l'Autel.*** Il y a un autel au centre de cette salle, semblable à celui de la chambre N° 31 de la maison. Là, Philip Boucher s'asseoira, son arme devant lui, et racontera son histoire :

» Pendant des années, je ne sais pas combien, j'ai vécu ici, sous mon ancienne demeure. Cela a commencé le jour où Père a dit qu'il nous fallait appeler le dieu vivant. Il disait que le temps était venu et je n'étais pas quelqu'un à discuter. Quand la cloche a sonné, indiquant que le service commencerait dans dix minutes, je suis allé à la chambre de Philius (c'était un ami qui demeurait chez nous) et j'ai verrouillé sa porte. En revenant, j'ai réalisé ce que ma famille était en train d'essayer de faire. Notre but était d'amener dans ce monde une chose qui ne devrait pas exister. Je ne pus continuer, quoi que je fusse en retard, et l'incantation commença sans moi. Je sus alors que j'étais mauvais. La foudre frappa la maison, et j'entendis Père gronder non loin de là. Je courus au temple, et toute ma famille s'y trouvait, mais ce n'étaient plus les mêmes maintenant qu'ils avaient invoqué Y'Golonac. Ils étaient tous recroquevillés et gémissants... je me suis évanoui.

» Depuis ce jour maléfique, j'ai vu ma famille se transformer en ces choses qui sont là à la porte. (Tous les joueurs doivent réussir un jet de SAN à ce point du récit, ou en perdre 1D3.) Je les ai soignés, je les ai nourris, mais ce n'est pas la pire des choses qui me soient arrivées. Moi aussi, j'ai changé... »

A ce moment, Philip commencera à se transformer en un avatar d'Y'Golonac. Son corps gonflera, déchirant sa chemise, et commencera à luire. Sa tête se racornira, noircira, et sombrera dans la non-existence, tandis que des bouches humides et rouges s'ouvriront dans ses mains. Tous les personnages devront faire un jet de Santé Mentale. Si le jet échoue, la perte de SAN est de 1D20, elle est quand même de 1 point si le jet réussit. Quiconque devient fou à la suite de ce spectacle courra vers la dynamite et l'allumera, avec la possibilité de détruire la maison et la certitude de se détruire soi-même. Quand Philip commencera à se transformer, tous les Boucher fuiront. Il lui faudra 30 secondes pour se transformer entièrement, ce qui laisse aux personnages sains d'esprit une petite avance pour fuir.

Si des personnages restent en arrière ou tentent d'attaquer Y'Golonac, le dieu touchera celui qui a la plus grande connaissance du Mythe de Cthulhu en lui lançant un sort de Flétrissement avec une force de 10 points de Pouvoir. Il attaquera ensuite au hasard,

soumettant ceux qu'il réussit à saisir à d'horribles douleurs à mesure que leur âme est aspirée au rythme de 1 point d'INT et de POU chaque round après que la victime ait été saisie. Si Y'Golonac subit 75 points de dommages ou plus, il s'écroulera et, graduellement, se transformera en cadavre de Philip Boucher.

BOUCHERS (Race Servante Inférieure - nouveau monstre)

Description : Les Bouchers sont de petits humanoïdes velus. C'étaient autrefois des humains, mais ils ont dégénéré à un stade quasi-animal à cause de leurs pratiques immondes et de leur reproduction consanguine. Ils sont caractérisés par leur fourrure grise hirsute, leurs dents pourries et leur voix gazouillante et haut-perchée. En fait ils ressemblent avant tout à de grands hybrides d'hommes-rats. Peut-être, d'une manière ou d'une autre, Y'Golonac a-t-il transformé la forme humaine à celle d'un rat vorace et baveur pour créer ces créatures, ou peut-être les Boucher ont-ils hérité de leur forme de rats à cause de leurs repaires préférés : les terriers et les crevasses situés sous leur ancienne maison.

Caractéristiques		Moyenne
FOR	2D6	7
CON	2D6	7
TAI	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Mvt	10	

Arme	Attaque	Dommages
Morsure*	40 %	1D3
Griffes*	25 %	1D3

*Un Boucher peut attaquer avec deux coups de griffes et une morsure chaque round. S'il réussit à mordre, il reste accroché à sa victime et continue de mordre, réussissant automatiquement à mordre chaque round consécutif jusqu'à ce que sa victime ou lui-même meure. Tandis qu'il reste accroché, sa victime et lui-même ont + 20 % de chances chacun de toucher l'autre ; mais si d'autres personnages essaient de toucher le Boucher, ils doivent réussir un jet de DEX × 5 chaque fois qu'ils frappent ou touchent leur ami à la place.

Armure : aucune.

Autres Compétences : Se cacher 40 %

Sorts : aucun.

SAN : A moins qu'un jet de Santé Mentale ne soit réussi, il coûte 1D6 points de SAN de voir un Boucher. Un jet réussi indique qu'aucune SAN n'est perdue.

PHILIP BOUCHER

FOR 13	CON 15	TAI 10	DEX 9APP 13
SAN 0	INT 13	POU 16	EDU 18PV 13

Compétences : Lire/Écrire le Latin 50 % ; Lire/Écrire le Français 70 % ; Parler Français 60 % ; Comptabilité 80 % ; Astronomie 30 % ; Botanique 30 % ; Mythe de Cthulhu 40 % ; Géologie 90 % ; Histoire 75 % ; Psychologie 30 % ; Se Cacher 50 % ; Marchandage 35 % ; Crédit 00 % ; Discussion 50 % ; Éloquence 50 % ; Esquiver 45 % ; Nager 55 %.

Armes	Attaque	Dommages
Fusil	80 %	4D6
Revolver .45	40 %	1D10 + 2
Poing	50 %	1D3

Sorts : Contacter une goule ; contacter Y'Golonac (il n'a plus besoin de réellement lancer ce sort) ; Flétrissement.

LES BOUCHER

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
FOR	3	5	6	2	7	7	10	11	5
CON	7	10	7	10	8	8	5	8	11
TAI	2	4	6	6	7	11	10	7	3
POU	14	15	12	14	4	12	9	13	10
DEX	14	15	11	10	7	15	10	9	8
PV	5	7	7	8	8	10	8	8	7
Morsure	40 %	45 %	40 %	35 %	30 %	45 %	40 %	40 %	35 %
Griffes	25 %	30 %	25 %	20 %	15 %	30 %	25 %	25 %	20 %

	10	11	12	13	14	15	16	17	18
FOR	8	8	10	6	12	3	7	8	7
CON	7	8	8	6	8	5	7	3	7
TAI	8	10	11	7	8	8	3	5	10
POU	6	12	9	14	13	7	7	9	8
DEX	11	10	9	11	10	11	13	10	13
PV	8	9	10	7	8	7	6	4	9
Morsure	30 %	55 %	50 %	45 %	45 %	20 %	55 %	55 %	25 %
Griffes	15 %	40 %	35 %	30 %	30 %	05 %	40 %	40 %	10 %

	19	20	21	22	23	24	25	26	27
FOR	9	10	9	8	6	9	6	6	5
CON	5	5	7	9	5	6	4	5	5
TAI	9	9	9	12	8	7	2	3	7
POU	8	11	12	8	12	9	10	11	11
DEX	11	11	14	13	6	13	16	10	15
PV	7	7	8	11	7	7	3	4	6
Morsure	35 %	50 %	30 %	50 %	50 %	30 %	60 %	25 %	55 %
Griffes	20 %	35 %	15 %	35 %	35 %	15 %	45 %	10 %	40 %



Une Campagne Mondiale pour Sauver l'Humanité

Le Crépuscule d'Argent est une organisation internationale, vouée à la destruction de la race humaine. En courageux investigateurs, vous devez rassembler des passages de livres ésotériques, des débris d'artéfacts anciens, et des lettres mystérieuses afin de découvrir les buts abominables du Crépuscule d'Argent. Cette aventure en plusieurs chapitres commence à Boston, et couvre le monde entier. Les investigateurs doivent survivre, et vaincre des monstruosités à rendre fou ainsi que les mignons du Mythe de Cthulhu. Venez voyagez dans les terrifiants royaumes de la Réalité et opposer votre intelligence et votre santé à ceux qui diaboliquement se cachent dans *les Ombres de Yog-Sothoth*. Ce livret de scénarios comprend trois nouvelles aventures pour le Jeu de Rôle *l'Appel de Cthulhu*.

Les Ombres de Yog-Sothoth est une histoire d'épouvante et de suspens en sept chapitres. En outre sont présentés deux scénarios « bonus » ; le premier convient aux débutants et le second est parfait pour des investigateurs expérimentés.
Un encart spécial regroupe un ensemble de documents destinés à illustrer les scénarios.

JEUX DESCARTES

ISBN 2-904783-04-0

99 F